HITMAN: BLOOD MONEY

ПРОЛИВАЯ КРОВЬ ЗА ДЕНЬГИ



FATAL1TY
БЫТЬ ПЕРВЫМ







ВИДЕО



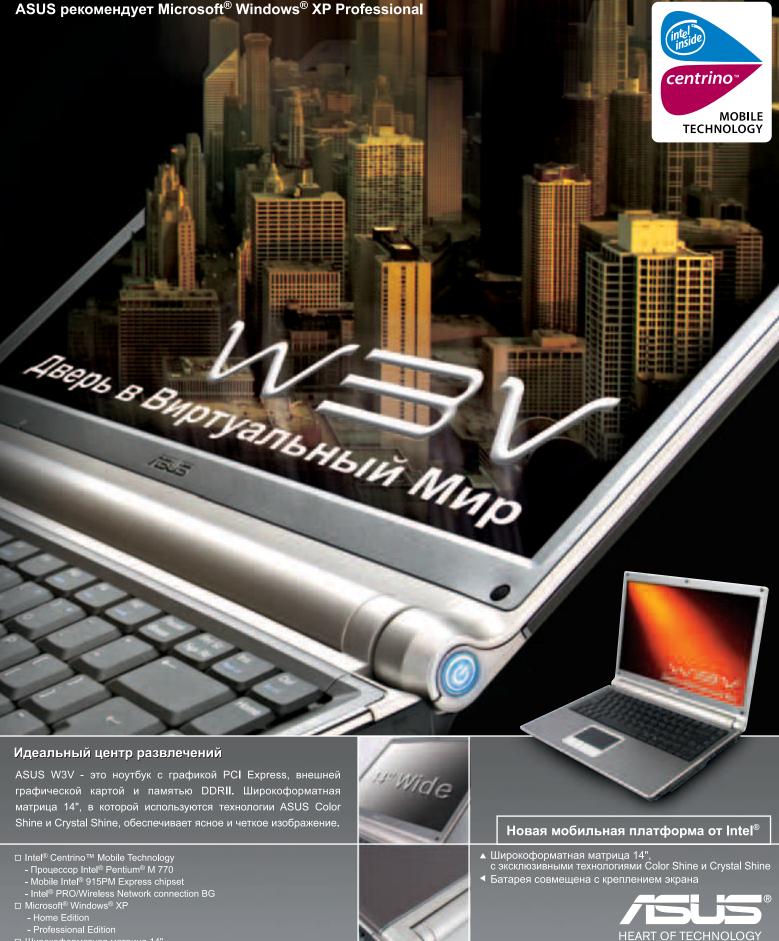




Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Е-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua







- □ Широкоформатная матрица 14", с эксклюзивными технологиями Color Shine и Crystal Shine □ ATI Mobility™ Radeon™ X600 с 128MB HyperMemory™



www.asus.ru

Москва: Армада-PC (095) 232-30-82, Артрон (095) 789-85-80, Avakom M (095) 784-67-36, Avanta PC (095) 954-54-22, Белый Ветер (095) 730-30-30, ForceComp (095) 775-66-55, ION (095) 729-57-10, NEXUS (095) 928-23-67, Тенфолд (095) 545-32-71, OLDI (095) 105-07-00, ПИРИТ (095) 974-32-10, Polaris (095) 755-55-57, Портком (095) 101-33-64, Респект (095) 177-40-77, Сетевая Лаборатория (095) 500-03-05, SMS (095) 956-12-25; СтартМастер (095) 967-15-15, ТФК (095) 749-96-32; Умные машины (095) 780-00-41, Ф-Центр (095) 105-64-47, USN (095) 775-82-02; Санкт-Петербург: Display (812) 103-00-18, КЕЙ (812) 331-24-77, Микробит (812) 333-44-44, Компьютерный мир (812) 333-00-33; СТР Компьютерс (812) 542-4551; Барнаул: С-Trade (3852) 38-10-00; Воронеж: РЕТ (0732) 77-93-39; Екатеринбург: Парад (3432) 51-48-22, Старттехно+ (3432) 56-85-01; Краснодар: Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066; Новосибирск: НЭТА (3832)16-33-11, Техносити (3832) 125-333; Ростов на Дону: Центр-Дон (8632) 698-668; Самара: Прагма (8462) 701-701; Томск: Интант (3822) 41-55-32; Тюмень: АD Systems (3452) 22-35-33; Челябинск: Японская электроника (3512) 63-74-34; Хабаровск: Апукеу (4212) 328-155
Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside, Intel Centrino, Intel Centrino logo, Celeron, Intel SpeedStep, Itanium, and Pentium are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries



Ибо по другому и быть не должно!

Рассуждая на страницах летних номеров о том, что всякие там разработчики всяких там компьютерных игр валяют дурака дни напролет и не хотят ничего разрабатывать, дорогая редакция постоянно ловила себя на мысли — а как же мы? Они там в моряхокеанах купаются, напитки всякие алкогольные и не очень употребляют в промышленных количествах, а мы, значит, должны сидеть в душном офисе и ломать голову над тем, что же тебе, дорогой читатель, еще этакого рассказать, когда тебе и читать-то может быть лениво из-за зноя летнего и солнца яркого. Сидели мы, значит, в офисе, сидели, думали-думали, и вдруг... События начали развиваться с такой скоростью, что аж дух, признаюсь, захватило.

Во-первых, несмотря на показания календаря, мы сделали первый осенний номер, и, значит, вернулись к прежнему объему в 240 мегаполезных и суперправильных страниц.

Во-вторых, решив-таки посмотреть на календарь, мы увидели, что до конца лета осталось всего-ничего, а значит у нас есть последний шанс отправиться на те самые моря-океаны для того, чтобы... Для того, чтобы набраться сил и радовать тебя, наш дорогой читатель, на протяжении всего следующего года самыми интересными, актуальными, эксклюзивными и подробными материалами, потому

ECTD...

как если хорошенько не отдохнуть, то какая же после этого работа?..

Но и это еще не все. Без сюрпризов, знаешь ли, в наше время никуда. Дождавшись момента, когда дорогая редакция практически в полном составе отправилась отмечать успешную сдачу этого самого номера и начало должгожданного отпуска в придачу, я спешу поделиться с тобой самым главным секретом! Три, два, один... Все, держаться нету больше сил! Самый главный секрет и самый главный сюрприз этой осени: нам стало тесно на привычных двухстах сорока страницах, и поэтому со следующего номера

РС ИГРЫ вырастают до 256 страниц!!!

На которых тебя ждет новая рубрика от команды журнала «Путеводитель» и еще много-много всего интересного-интересного! До скорой встречи!

Дмитрий Голубничий

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ 8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал – звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА CAЙTE www.gameland.ru. НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

За ОДИН час:





оборот минутной стрелки

300 000 KM/c * 3600 c 40 000 KM

27 000 раз свет проходит вокруг земли

3600 c

300 000 откликов в мониторах LG Fatron



Больше насышенности и четкости с Flatron f Engine

FLATROIC FEIGHT - presentational vall



FLATRON" [CD] L1730 L/5/P 17"TFT LCD Monitor





ren. (095)970-13-83

www.technotrade.ru

MOCKBA: Assures (065)/84-72-24, Aprel (065)/86-72-34, Aprel (065)/86-54-07, Serus Berep (065)/30-30-30, Дипайн (065) 860-22-22, Инглайн (065)/641-61-61; Компиния Мир (065)/80-00-00; М Видио (005) 777-77-75; HacTopr (005) 953-36-25; Hexc. (005) 216-70-01; Organ (005) 254-02-36; Reparter 94 (005) 784-67-00; Pagamountest community; (005) 953-81-76; Cereaux Reforances (005) 784-64-60; Chaprillacter (005) 970-00-07; NT Computer (005) 970-10-30; Polaris, 755-55-57; ULTRA Computers (095)775-75-86 USN-Computers (095)775-82-02, BAPHAYR: Kommuni Melitri (1852)04-45-57. K-Tpelli (1852)66-69-00. BRADHBOCTOK: DNS (4232)03-04-54. BORFOFPAZ: 4-special-Borringaz, DOO (8442)86-66-88. EKATEPIHESPF: Serval Birrejr (343)277-65-18. Knocc 4:servaresp (343)285-95-39. MPKYTCK: Kowner-Ko (1852)25-83-38; KASAHb: Arcounts (8832)73-77-32; KMPOB: TexTipos (8332)35-13-25; KPACHOJJAP; Sinagoc (8812)10-10-01; Ossa Kinetwerep (8612)15-11-44; KPACHOSIPCK: Старизм ООО (3912)62-33-99; НИЖНЕВАРТОВСК: Армул (3452)04-09-20. НИЖНЯЙ НОВГОРОД: Домициний Компьютер (8312)18-60-00. ЮСТ (8312)75-96-56. HOBOCKEMPCK: Диадими (2832)25-62-73. Der HCK (2832)12-61-42; Klastmenn Forth (2832)11-00-12; Resen (2832)20-06-45; OMCK: Emisec Tecomica (2812)23-33-77; Microco (3832)53-16-17: OPEHEXPT: Mempo (3832)75-68-00. REPMS: TACKOM (3422)56-37-78, REHSA: Gapeson (8412)59-50-61, POCTOB-HA-GOHY: Severt (8632)72-66-00. Tecemonies (6632)90-31-11, Unifiede (1632)97-30-14, CAPATOB: ATTO (6452)44-41-11, SummerMapper (6452)25-13-14, CAMAPA: Assyc (8462)70-65-65, Fluores (8462)70-17-01, TOMER: Assumer (8452)55-00-50, TOMERIS: Appendix (8462)70-17-01, TOMERIS: Appendix (8462)70-17-01, TOMERIS: Appendix (8462)70-05-00-50, TOMERI (3472)91-21-12: 4ERREWHCK: Далжер (3512)34-46-93; Hairgin (3512)61-22-91; Harac-38M (3512)32-85-50;

РЕЦЕНЗИИ



БЛИЦКРИГ 2 – НАШИ ПЕРЕХОДЯТ В КОНТРНАСТУПЛЕНИЕ



EARTH 2160 - СВОБОДА ЗЕМЛЯН ОПЯТЬ ПОД



🕨 ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

NFS: MOST WANTED – ПОГОНЯ ЗА СКОРОСТЬЮ



ИЗ ПЕРВЫХ УСТ

HITMAN: BLOOD MONEY – POMAHTИК С ПИСТОЛЕТОМ ЗА СПИНОЙ

c. 94

🕨 ПОД ПРИЦЕЛОМ

DUNGEON SIEGE II – OГОНЬ, ВОДА И МЕДНЫЕ ТРУБЫ



▶ PETPO

MORTAL COMBAT – ИГРА HA BCE BPEMEHA

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Акелла	2 обложка	Руссобит-	-M 67,
Dina Vict	oria 3 обложка		73,109
BENQ	4 обложка	Бука	57, 59, 89, 105,
ASUS	1		129
Технотре	ейд 3	Nival	97
1C	9, 11, 13,	Mados	99
45.00		Лучшие ц	цифровые
15, 3	9, 53, 69, 91, 93,	камеры	197
	107, 121, 139	Е-шоп	197, 201, 203
Акелла	21, 23, 25, 27,	DVD - Экс	сперт 213
	29,31, 242	Poligon	230
FoxConn	33	Хакер Сп	ец 231



TEMA HOMEPA

BloodRayne 2

14 Фильмы режиссера Uwe Boll

16 Вампиры в современной поп-культуре

18 Вампиры в компьютерных играх

НОВОСТИ

20 События индустрии

28 Российские новости

34 Новости киберспорта

Релизы и бестселлеры

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

Need for Speed: Most Wanted 44

Rome: Total War Barbarian Invasion Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced

Warfighters

Rise of Nations: Rise of Legends

50 Warhammer 40.000: Dawn of War -Winter Assault

Prev

46

60 Brothers in Arms: Earned in Blood

Supreme Commander

62

64 Метро-2 70

Cold War

74 Sin Episodes

76 The Matrix: Path of Neo

Titan Quest

80 Seven Kingdoms ANNO 1701

Bad Day L.A.

Shattered Union

88 Armed Assault

90 War World Forces: War on Terror 92

Panzer Elite Action: Fields of Glory

ПОД ПРИЦЕЛОМ!Dungeon Siege II

из первых уст

Hitman: Blood Money

РЕЦЕНЗИИ

112 Блицкриг 2

116 Roller Coaster Tycoon: Soaked!

Earth 2160

122 Fantastic 4

124 Falcon 4.0

126 RYL: Path of the Emperor

The Settlers: Heritage of Kings -

Nebula Realm

Aurora Watching: Gorky Zero

134

130

138

Rising Kingdoms 136

ВИТРИНА

СПЕЦ GTA

РАЗВЕДКА БОЕМ

150

144

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН

152 Онлайновые новости

Флэш-рояль

156 Lineage II

Guild Wars

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ S.T.A.L.K.E.R.

162 164 Адреналин-шоу

168 Сталинград

174 Вивисектор

180 Lada Racing Club

ЖЕЛЕ30

182 Железные новости

184 Тест пишущих DVD-приводов

188 Минитест MSI Megabook M635

189 Технология: двухпроцессорные

190 "Разгоняем" мышь

192 FAQ

РАЗГОВОР ПО ДУШАМ

194 Интервью с Джонатаном Уенделом

198 Коды

200 Easter Eggs 202

Советы по Earth 2160

204 Mortal Combat

Дайджест 210

Легенды и мифы Mortal Combat

Ретро-новости

О НАБОЛЕВШЕМ

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

222 Даниил Леви о ЕЗ

КОНКУРСЫ

224 Конкурс по BloodRayne 2 22h

konkurs 1

228 Итоги конкурса по НОММ

Итоги конкурса по Battlefield 2 Итоги конкурса NEXX

SOFTБЛОК

232 Содержание дисков журнала

АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО **HOMEPA**



Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003

Выходит 1 раз в месяц.

№07(19), ИЮЛЬ 2005

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Дмитрий Голубничий *gerokunst@pc-games.ru* главный редактор арт-директор

Инна Недосекина <u>nedosekina@pc-games.ru</u> дизайн и верстка **Даниил Леви** <u>daniil@pc-games.ru</u> редактор

Иван Гусев редактор раздела «Новости» редактор раздела «Новости» редактор редактор редактор

Лиза Снежная лит.редактор/корректор Максим Баканович <u>baxx@gameland.ru</u> Начальник PR-отдела Петр Головин <u>golovin@gameland.ru</u> и.о. выпускающего редактора

DVD/CD

Семен Чириков <u>sem4@pc-games.ru</u> главный редактор Юрий Пашолок зам. главного редактора Виктор Бардовский редактор раздела киберспорт Артем «ВороН» Воронин редактор раздела софт/shareware Почта диска и техническая поддержка <u>disk@pc-games.ru</u>

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

 Рубен Кочарян test lab@gameland.ru
 руководитель

 Федор Добрянский dr.cod@gameland.ru
 главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» E-mail: <u>post@pc-games.ru</u>, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова <u>alyona@gameland.ru</u> руководитель отдела Константин Говорун <u>wren@gameland.ru</u> редактор Иван Солякин <u>ivan@gameland.ru</u> WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов <u>igor@gameland.ru</u> директор по рекламе **Ольга Басов**а <u>olga@gameland.ru</u> руководитель отдела рекламы цифровой и игровой группы

 Сергей Нагаев nagaev@gameland.ru
 менеджер менеджер

 Максим Соболев sobolev@gameland.ru
 менеджер

 Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru
 трафик-менеджер

 Вегения Горячева goryacheva@gameland.ru
 менеджер

 Телефоны:
 (095)935-7034; факс: (095) 780-88-24

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов <u>vladimir@gameland.ru</u> руководитель отдела Андрей Степанов <u>andrey@gameland.ru</u> оптовое распространение Алексей Попов <u>popov@gameland.ru</u> подписка Яна Агарунова <u>vana@gameland.ru</u> PR-менеджер Телефоны: (095)935-7034; факс: (095) 780-88-24

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

 ООО «Гейм Лэнд»
 учредитель и издатель

 Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru
 директор

 Борис Скворцов boris@gameland.ru
 финансовый директор

 Юрий Поморцев yury@gameland.ru
 издатель

PUBLISHER

 Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru
 director

 Yury Pomortsev yury@gameland.ru
 publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095) 780-88-24

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Ten.: (095)250-4629

Типография

OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246 *Тираж – 61 400 экземпляров*

Рисунок на обложке: Илья Комаров

Рисунки в рубриках Editorial и «О Наболевшем»: Александр Черногоров

64 168

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не ре-

цензируются и не возвращаются.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «РС ИГРЫ» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.



ACON 5 РЕПОРТАЖ ОБ ОДНОМ ИЗ ГЛАВНЫХ КИБЕРСПОРТИВНЫХ МЕРОПРИЯТИЙ ГОДА ЧИТАЙ НА СТРАНИЦЕ 150 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS ПОДРОБНЫЙ РАССКАЗ О СЕКРЕТАХ ЭТОЙ ЗАМЕЧАТЕЛЬНОЙ ИГРЫ ЧИТАЙ НА СТРАНИЦЕ 144

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ

Rise of Nations: Rise of Legends



ANNO 1701	82	Rising Kingdoms	
Armed Assault	88	Roller Coaster Tycoon: Soaked!	
Aurora Watching: Gorky Zero	132	Rome: Total War Barbarian Invasion	
Bad Day L.A.	84	RYL: Path of the Emperor	
BloodRayne 2	6	S.T.A.L.K.E.R.	
Brothers in Arms: Earned in Blood	60	Seven Kingdoms	80
Cold War	70	Shettered Union	86
Dungeon Siege II	94	Sin Episodes	74
Earth 2160	118	Supreme Commander	62
ER	134	The Matrix: Path of Neo	76
Falcon 4.0	124	The Settlers: Heritage of Kings -	
Fantastic 4	122	Nebula Realm	130
Guild Wars	160	Titan Quest	78
Hitman: Blood Money	100	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighters	46
Lada Racing Club	180	War World Forces: War on Terror	90
Lineage II	156	Warhammer 40.000; Dawn of War - Winter Assault	50
Mortal Combat			164
Need for Speed: Most Wanted	42	Блицкриг 2	112
Panzer Elite Action: Fields of Glory 92		Вивисектор	

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Хочешь принимать участие в подготовке каждого номера журнала!? Становись участником нашей тест-группы! Пришли письмо по адресу yashina@gameland.ru_, где сообщи свои Ф.И.О., возраст, точный почтовый адрес и e-mail. В теме письма укажи: "Тест-группа журнала «РС ИГРЫ». После каждого номера тебе по электронной почте будет отправляться анкета, заполняй ее и отправляй нам. Самые активные получат памятные подарки от редакции!





Впрочем, о фильмах, комиксах и прочих не относящихся напрямую к тематике журнала вещах ты узнаешь, пролистав наш журнал чуть дальше. Сейчас же мы расскажем о самой готичной, кровавой и завлекательной игре этого лета - Blood-Rayne 2. Как ты уже, вероятно, понял из цифры «два» в названии, это вторая часть, не побоюсь этого громкого слова, культового повествования о приключениях пышногрудой рыжеволосой вампирши по имени Рейн.

ДАЙ МОЗГУ ОТДОХНУТЬ

09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

Предупреждаю сразу: если тебе не по душе прямой, как единственная извилина в голове еще одного известного полувампира Блэйда, геймплей консольных экшенов, если ты не любишь простые, если не сказать примитивные, сюжеты комиксов зарубежного производства и считаешь игры без нелинейного развития событий недостойными твоего высочайшего внимания -BloodRayne 2 не для тебя. Собственно, скажу проще: если первая часть этой замечательной игры не пробудила в тебе никаких положительных эмоций, то можешь смело забыть и о второй.

Если же приключения гражданки Рейн вызвали у тебя сплошь приступы радости и вселенского счастья, или ты - просто открытый для всего нового, любящий беспричинное и крайне обильное насилие человек, - добро пожаловать.

Ведь BloodRayne, что первая, что вторая, - это типичный пример ураганного экшена от третьего лица, щедро сдобренного всеми доступными возможностями игровых персонажей подобных игр. И если первая часть показала ценителям, что не только Максом Пейном единым жив этот жанр на РС, то вторая убедительно демонстрирует: у гражданки Рейн ягоды в ягодицах и порох в пороховницах имеются в полном объеме. Враги трепещут, население земного шара в ужасе. Два с лишним года ожидания прошли не зря.

ОНИ ХОТЯТ УБИТЬ КЕННИ

Вообще, судя по статистике, среди вампиров-полукровок очень высок процент отступников от религии и образа жизни предков. Почему-то очень многие полулюди-полувампиры проникаются какой-то противоестественной ненавистью к своим



[7]

сейчас пластиковые Рей

ны идут по 190

долларов за



[8]

братьям по крови, начинают проявлять агрессию, расовую нетерпимость по отношению к вампиро-американцам, вампироангличанам и вампиро-немцам.

Такова и героиня серии BloodRayne. Напомню, что в первой части игры рыжеволосая дамочка угрохала собственного папашу, а теперь занимается отловом и уничтожением своей многочисленной родни, благо папаша в молодости был не дурак покуролесить по всему земному шару.

На этот раз, правда, действие игры происходит в наше время: вампирам скоротечность века безразлична, их заботят только их личные дела, и гражданка Рейн - не исключение, поэтому за полвека она ничуть не постарела. И если в первой части она бодренько, с огоньком и прибаутками резала фашистов и примкнувших к ним вампиров, то во второй части Рейн будет

ливостью.

Зачем же понадобилось убивать вампиров? Просто Рейн узнала, что вампиры по всему миру объединяются в едином порыве устроить людишкам Апокалипсис, а себе - пир на весь мир. Человечество будет обречено на гибель после того как вампиры вызовут в наш мир некое Облако - пелену, которая накроет весь земной шар и не даст солнечным лучам оказывать свое неблаготворное воздействие на столь уязвимые для них тела и души кровососущих тварей.

Собственно, это все, что нужно знать о сюжете игры. Ведь для массового истребления окружающего тебя живого мяса требуется лишь повод, который имеется, а сюжетные витиеватости оставим квестам, RPG и иже с ними.

Геймплей по сравнению с пер-

вой частью изменился не силь-

МЯСОРУБКА

но. Каждый уровень не пре-Фонтаны крове здесь дадут фору любому гонг-конгскому фильму про ниндзя. Забавный курьез. Полувампир Рейн тень отбрасывает, а вполне материальный шест – нет. 09 / СЕНТЯБРЬ / 2005



дусматривает каких-либо сюжетных или логических разветвлений, нам не придется делать нелегкий выбор между добром и злом и заниматься прочей набившей оскомину чепухой в таком духе. Правильный рецепт времяпрепровождения по BloodRayne'овски: режь все, что движется, стреляй во все, что движется, бей все, что движется, а потом добивай чудом уцелевших.

Найдется не так много проектов, в которых будет такой же ураганный геймплей. Любая схватка - это не поединок равных, или более-менее равных по силе противников, а сверхскоростная мясорубка, в которой остается в живых только твоя героиня - враги попросту не успевают сделать что-либо знаменательное, чтобы отсрочить свой конец. Наша пышногрудая девица сама по себе со своими пистолетами и лезвиями - ходячий ураган смерти, а с вверенным ей набором сверхспособностей - вообще ходячая овощерезка с ядерным реактором в мягком месте. А для тех, кто по каким-то причинам не успевает адекватно реагировать на окружающую действи-

РЕЙН – РОК-ЗВЕЗДА

Ha MTV есть такая передача – VideoMods. В ней демонстрируются видеоклипы на популярные песни, в которых все роли исполняют герои не менее популярных видеоигр. Попасть туда удалось и Рейн — 18 сентября прошлого года по MTV показали клип на песню группы Evanescence, в котором снялась наша рыжая героиня.





HA KOBEP! | BLOODRAYNE 2

ФАНАТЫ ЛЮБЯТ ПОГРОМЧЕ

Как выяснилось, фанаты **BloodRayne** любят исключительно музыку потяжелее да попроще: как раз такую, какая есть в самой игре. На вечеринке, посвященной началу продаж **BloodRayne 2** для PS2, толпы фанатов наслаждались выступлением кучи волосатых мужиков с гитарами и с удовольствием прыгали со сцены, украшенной логотипом игры. Да и сама Рейн не прочь пообщаться с музыкантами: на фотографии ты можешь видеть ее, обнимающейся с Джонатаном Дэвисом (Jonathan Davis), вокалистом группы Когп.



тельность, BloodRayne предлагает ставшую уже привычной возможность немного замедлить время.

Среднее время прохождения BloodRayne 2 составляет где-то 10 часов – учитывая перезагрузки в тех редких местах, где тебя все-таки умудряются убить – по недосмотру или же по какой другой нелепой причине.

Есть старая шутка про классические боевики **Джона Ву** (John Woo): дескать, если прокрутить все сцены, снятые на «рапиде», с замедлением, на нормальной скорости, то фильмы укоротятся минимум в два раза. Эту же шутку рассказывают и о BloodRayne 2 – короткая, дескать, очень. Короткая – ну и пусть. Зато этот десяток часов будет самым ураганным в твоей жизни.

АКРОБАТИКА С УМОМ

Иногда с нашей героиней случаются и такие неприятности, как паззлы. То есть ситуации, в которых приходится не просто нести неверным радость смерти и разрушения, а делать это обдуманно

и в строго дозированных количествах. Если твой путь преградило что-нибудь, что нельзя просто убить, приходится поднапрячь изголодавшееся по работе серое вещество. Как правило, решение находится через несколько секунд – к нему тебя всячески подталкивают в роликах, обычно предшествующих таким моментам. Остальные же трудности решаются при помощи простой человеческой логики. Идиотских проблем в виде двери, которую нельзя миновать только потому, что открывающий ее рычажок лежит в противоположном конце уровня, к счастью, здесь нет.

Кровопролитие разнообразят моменты акробатического торжества героини, которые выполнены в лучших традициях последней инкарнации **Prince of Persia**, то есть крайне качественно и приятно. Кроме того, Рейн научилась еще паре трюков. Скажем, завидев лестницу с перилами, она не откажется прокатиться по оным, разбрасывая вокруг искры и спецэффекты – роллеры тихо млеют от зависти. Кроме того, в процессе покатушек



Похоже, здесь намечается банкет. Покуролесим...



ДЕЛА ПРОШЛЫЕ

Если тебя все-таки интересует сюжет предыдущей части игры – пожалуйста. Рейн – полувампир-получеловек – появилась на свет в результате того, что человеческую женщину изнасиловал вампир. Рейн повезло: она родилась, обладая всеми достоинствами вампиров, которые у них только есть. В поисках своего мерзкого папочки она примкнула к обществу по борьбе с Потусторонним и Непознанным – Brimstone Society, навела шороху среди фашистов и в результате угрохала папа-шу, который работал на благо Рейха.



всегда можно ловко расставить в стороны смертоносные лезвия, и немножко уменьшить поголовье вампиров в районе одной отдельно взятой лестницы.

НОЖИ, БОЛЬШИЕ И ОЧЕНЬ ОСТРЫЕ

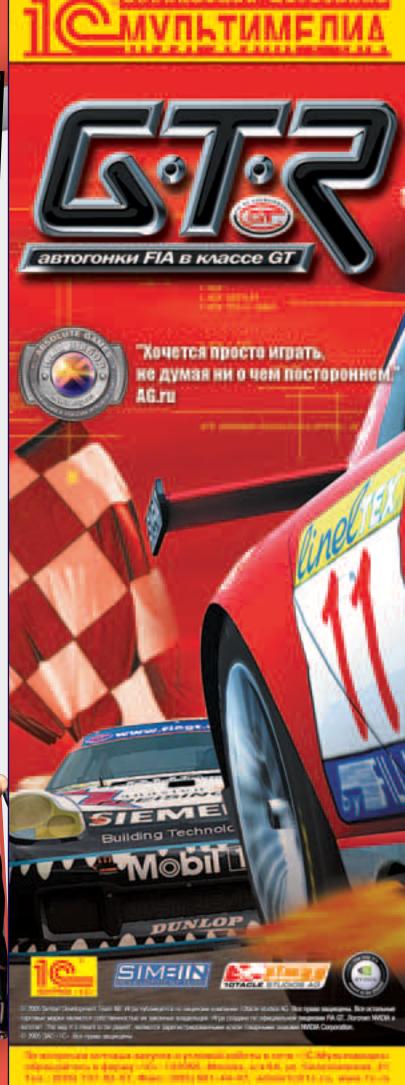
BloodRayne не была бы BloodRayne без драк, отмеченных особенным стилем Рейн. Вооружена наша героиня, как уже говорилось, парой длиннющих клинков, парой пистолетов, питающихся, как ни странно, кровью, и цепью. Рукопашные схватки во многом напоминают файтинги: Рейн проводит эффектные комбинации ударов всеми конечностями, включая клинки, а потом, при желании,

совершает не менее эффектное добивание, благодаря которым на экран первое время смотришь, не отрываясь. К сожалению, общее количество различных вариантов умерщвления противника не так велико, как хотелось бы, поэтому довольно скоро добивания начинают повторяться.

Будучи наполовину вампиром, Рейн пополняет запасы жизненной энергии исключительно при помощи живительной красной влаги, извлекаемой из бегающих вокруг тушек. Кровью же питаются и пистолеты

Рейн - достаточно лишь вонзить клыки в аппетитную шею жертвы и предложить пистолетам выпить - они не откажутся.





HA KOBEP! | BLOODRAYNE 2

ЛАРА НЕ У ДЕЛ

Похоже, Рейн стала одной из самых популярных героинь видеоигр. У нее есть множество фанатов по всему земному шару, готовых покупать ее изображения по баснословным ценам (см. одну из предыдущих врезок), по этому параметру она уже почти затмила популярную некогда Лару Крофт (да я тебе за Лару!... – прим. ред.). В подтверждение своей популярности она регулярно получает различные награды — последнюю, Cyber Vixen of the Year, она отхватила на Spike TV Video Game Award Show.



АТМОСФЕРА

За два с небольшим года милашка Рейн подросла на 50 лет и обзавелась несколькими сотнями лишних полигонов в своей модели. Все, что было округлым, еще более округлилось, поэтому любители разглядывать туго обтянутые латексом части тела непременно будут довольны.

Впрочем, недруги тоже поднялись на новый эстетический уровень. Не сказать, чтобы их модели были уж чересчур детализированными, зато выполнены они со знанием дела и чувством стиля. Таких мерзавцев очень приятно нарезать мелкими ломтиками и потрошить с дьявольским смехом.

Со спецэффектами тоже полный порядок. Все что нужно – взрывается, искры летят по полной программе, кровища льется ре-

кой. Возможно, несколько подкачали интерьеры. С другой стороны, определенная бедность геометрии и серость текстур с лихвой компенсируются той ураганностью, с

которой Рейн проносится по уровням игры. Какая разница, сколько полигонов вон в той вот бочке, когда вокруг сплошное мясо, а бочка давно покрыта жирным слоем крови? Да и архитектура не подкачала: уровни создают правильную атмосферу этакой мультяшной мрачности, глядя на которую хочется не предаваться вселенской скорби, а побыстрее украсить эту мрачность икебаной из умело нарезанных человеческих тел. В общем, настроение создается правильное.

В это настроение отлично вписывается и сама Рейн, которая всегда не прочь ляпнуть что-нибудь идиотское, хотя и не менее веселое. Все знают, что герои видеоигр и комиксов обожают отправлять на тот свет злодеев, произнося пафосные речи – BloodRayne 2 не исключение. Правильного пафоса – хоть отбавляй.







Финальный штрих в атмосферу брутальной мрачности происходящего добавляет музыка. Ничто так не вдохновляет на массовую резню, как задорный электронный бит, щедро сдобренный гитарным воем.

С ИЗЮМИНКОЙ

И вот мы подходим к логическому завершению. BloodRayne 2 – игра, стопроцентно подходящая под определение «вторая часть». "The more, the same" – это о ней. Ты не найдешь в этом проекте непонятно откуда взявшейся тактической составляющей, не к месту (или к месту) приплетенных ролевых элементов и прочих новаций, которыми стараются напичкать игры в наши нелегкие времена создатели продолжений хитовых проектов (вспомним нелегкую жизнь чернокожих банд в штате Сан Андреас). Зато если ты был закоренелым фанатом пышногрудой рыжей красавицы с непомерными кровавыми аппетитами и любовью к холодному оружию, от второй части BloodRayne оторвать тебя будет очень сложно. Так почему же мы обратили столь пристальное внимание на оный игропродукт? Во-первых, нам очень близка тема









60 2004 ТНО Inc. Все ораже защищены. ТНО и логотия ТНО метиотох зарегистрированными терговыми мерхами ТНО Inc. Все остальные изменования и терговые мерки метиотох собственностью из законным владитьцев. В 2004 Игра разработами Toper Development. Все праме защищены.
В 2004 340 - 10-, Все праме защищены.

To accept the first and accept to provide address a long of C. Myou consider the provide and the first accept to the first acceptance of the first acc

НА КОВЕР! | **РЕЙН ИДЕТ В КИНО**



Пожалуй, среди всех режиссеров, когда-либо живших на этой планете, игровая немецкий вобратьств больше всего ненавидит уве Болла (Uwe Boll). Этот немецкий общественность больше всего ненавидит уве Болла (име всего ненавидит уве болла стала наша любимица рейн. Пойдут ли режиссеру на помпьютерных игр и делает из них совершенно нежизнеспособные проекта компьютерных игр и делает из них совершенно нежизнеспособные проекта покажет толь общественной пойдут ли режиссеру на помпьютерных игр и делает из них совершенно играм или нет и покажет толь общественной помажет создания кинокартин по играм или нет итоге в вобраться, чем окажется в итоге в пользу прошлые уроки создания кинокартин по играм окажется в итоге в пользу проекта. Мы же попробуем разобраться, чем окажется в итоге в попробуем разобраться и попробуем разобраться в попробуем разобраться и попробуем разобраться в попробуем разо

Но сначала предлагаю разузнать побольше о самом Болле и его амбициозных проектах. На счету этого «мастера» уже два снятых фильма по играм, на подходе еще больше. И, честно говоря, судя по первым двум попыткам, с играми Уве не сильно дружит.

МЕРТВЫЙ ДОМ

Первый фильм, вышедший из-под пера Болла был основан на незамысловатом консольном тире *House of the Dead*. Сделать из игры с практически отсутствующим сюжетом более-менее сносную картину задача не из легких. И наш герой с ней, конечно, не справился. То, что в итоге осквернило экраны кинотеатров, трудно назвать фильмом. Изо всех щелей этой карти-

■ Фильм Alone in the Dark, вышедший в 2005 году, стал второй игроизацией Уве Болла.

ны лезла ее низкобюджетная сущность, чуть ли не каждый кадр заставлял гадать, откуда же растут руки у съемочной группы. Между прочим, самой успешной неделей проката фильма была первая, когда во многих странах на его просмотр ломились толпы народу. Фильм даже умудрился оказаться на шестом месте по кассовым сборам в США и Канаде. Надолго запала не хватило – взглянув на ЭТО, люди спешили поделиться переживаниями с друзьями, которых после рассказов очевидцев в кинотеатры было не загнать.

ТЕМНЫЙ УЖАС

Если ты считаешь, что с выходом второго фильма, основанного уже на другой игре, **Alone in the Dark**, чье-то мнение о Болле изменилось, ты ошибаешься. Да, прогресс по сравнению с House of the Dead присутствовал. Хотя смотреть фильм все равно не было никакого желания. Справедливости ради стоит отметить, что пара удачных моментов в картине присутствовала, но они совершенно не способны были вытянуть фильм на достойный уровень.

МОЖЕТ, НЕ СТОИТ?

На достигнутом Болл не остановился. Он уже закончил снимать фильм по ${\it Bloo}$ -



arayne, начал работы над картиной по **Dungeon Siege** и выкупил права на съемки ленты по мотивам **Far Cry**. В то время как в интернете собираются подписи за лишение режиссера прав на экранизацию игр и появляются сайты, на которых просят Болла прекратить снимать фильмы (http://www.uweboll.com/), сам виновник торжества не собирается прекращать свой скорбный труд. Следующим в очереди для просмотра стоит фильм по Bloodrayne. Посмотрим, что Уве сделал с очаровательной вампиршей Рейн.

мясо с кровью

На первый взгляд, будущий фильм кажется весьма неплохой картиной. Взять, хотя бы, актерский состав. Звезд первой величины в нем, конечно, нет, но известных имен – в достатке. Саму Рейн будет играть Кристанна Локен (Kristanna Loken), наиболее ярко засветившаяся в третьей части «Терминатора». Перекрашенная в рыжий цвет Локен с двумя лезвиями, прикрепленными к рукам, выглядит вполне неплохо. Среди других актеров значатся такие довольно известные личности, как, к примеру, Майкл Мэдсен (Michael Madsen) и Мишель Родригез (Michael Rodriguez).





Мэдсена ты мог видеть в таких картинах, как «Убить Билла», «Бешеные псы» и «Город грехов». Родригез же засветилась в «Форсаже», «Обители Зла» (тоже, кстати, экранизация игры) и «Спецназ города ангелов». В трейлерах из картины оба актера выглядят достаточно бодро, размахивая мечами и расчленяя своих врагов.

НАЧАЛО РЕЙН

События фильма происходят в 18 веке, в самом начале пути будущей грозы нацистов и вампиров. Рейн, неокрепший еще наполовину человек, наполовину кровосос, пытается выжить в единственном месте, принимающем ее такой, какая она есть – цирке. Девушку используют в шоу уродов, опуская ее руки в воду, а затем заставляя пить кровь животных, демонстрируя удивленной публике как быстро затягиваются нанесенные водой раны. Но терпение Рейн не вечно – когда ее пытается изнасиловать цирковой силач, она поддается вампирским инстинктам, убивает его и, попробовав кровь своей жертвы, убегает из цирка. Впрочем, ненадолго: человеческая половина девушки не позволяет ей обратиться в бездумного кровососа, а желание отомстить отцу-вампиру, убившему ее мать, подстегивает на борьбу со своими клыкастыми родственниками.

Все эти внутренние терзания Рейн будут происходить на фоне бесконечной борьбы между вампирами и охотящимися на них людьми, к которым и присоединяется девушка.

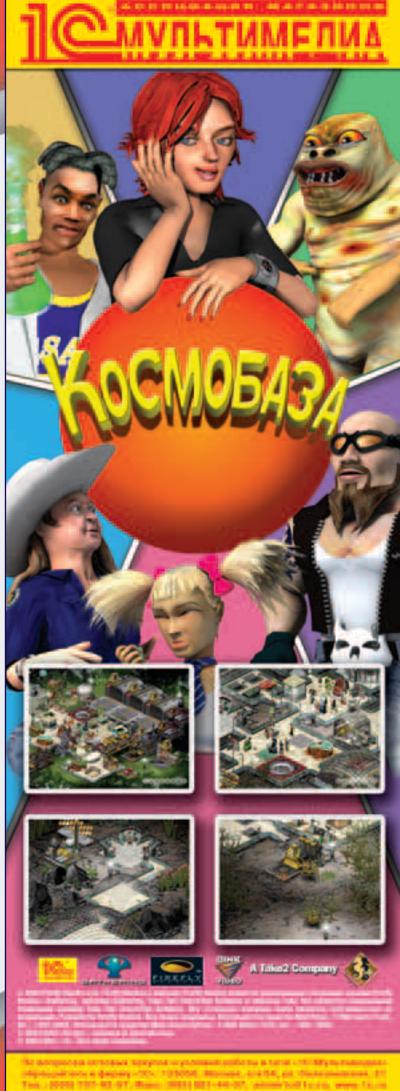
МНОГО КЕТЧУПА

В многочисленных интервью Болл обещает, что в его фильме будет не меньше крови, чем в оригинальной игре. Сюда, кстати, добавляем и обнаженную натуру – режиссер делает фильм для взрослых, поэтому особенно волноваться за его содержание не собирается. Надеемся, что до откровенной чернухи дело все же не дойдет, но тут уже решать самому Боллу.

Выпущенные в открытое плавание трейлеры из фильма выглядят более-менее неплохо, разве что сражения кажутся несколько неуклюжими – постановщик рукопашных схваток мог бы постараться и получше.

Пока еще рано делать какие-либо выводы о

фильме. Но всем нам, конечно, хочется верить, что экранизацию Bloodrayne можно будет смотреть, не рискуя заработать сердечный приступ. Скрестим пальцы, ведь Уве Боллу еще фильм по Dungeon Siege снимать.



B COBPEMEHHOЙ TOTI-KYJLSTYPE

умаю, ты не станешь отрицать, что в современной нам культуре развлечений очень большое место отведено вампирам. Несмотря на то, что эти замечательные существа изначально являлись порождениями зла и вообще вели себя нехорошо по отношению к людям, массовой аудитории приглянулся образ мрачных ребят, обладающих необычными способностями, боящихся дневного света и пьющих человеческую кровь. Откуда же пошли разговоры о вампирах?

Классический образ вампира, так плотно засевший в массовом сознании, является довольно древним по своему происхождению. Самым первым литературным произведением, в котором так или иначе фигурирует существо с вампирической сущностью, является «Невеста Коринфа» Гете 1797 года издания. В этой поэме, как и во множестве последующих, вампир еще не выглядел знакомым нам мрачно-романтическим героем, а представлял из себя обыч-

ную нежить, к летучим мышам, конечно же, никакого отношения не имеющую. В 1813 в поэме лорда Байрона «Гяур» вампиризм описывается уже как проклятье, заставляющее несчастного вампира бояться солнечного света и пить человеческую кровь, но все еще не имеющего ничего общего с длинными черными плащами и родовыми замками в Румынии.

Ну а за современный облик вампира как такового мы должны быть благодарны товарищу **Абрахаму Стокеру** – именно он в 1897 году написал роман **«Вампир»**, ставший Библией для каждого, кто в 20 веке пытался создать

что-нибудь о вам-





ВАМПИРЫ В СОВРЕМЕННОЙ ПОП-КУЛЬТУРЕ | НА КОВЕР!







пирах. Ведь именно там впервые в большой литературе появляется образ графа **Влада Дракулы** (коих, по историческим сведениям, насчитывалось до шести штук), а также **Ван Хеллсинга**, являвшегося на самом деле хорошим знакомым Стокера — он помогал ему во время написания романа.

Роман Стокера получил такую известность видимо потому, что до него эта тематика никем настолько всерьез и глубоко не затрагивалась (дешевые бульварные романы конца 19 века — не в счет), и аудитории пришелся по душе тот образ вампира, который он создал в своем произведении.

После выхода романа появилась куча театральных постановок (не без участия Стокера, который работал театральным менеджером) на вампирскую тематику, а спустя некоторое количество лет – и первые фильмы. Самая первая лента мирового кинематографа о вампирах была снята в 1912 году в Великобритании и называлась «Тайна дома номер 5». А в 1920 году в России снимают первый фильм о Дракуле – увы, ни одной копии этой киноленты до нас не дошло.

В 1922 году появляется фильм «Носферату» с Максом Шреком (Мах Schreck), в котором аудитории впервые показали вампира не как нечто аристократичное, в длинном плаще и превращающееся в летучую мышь, а как существо, принадлежащее Тьме, ужасное, сеющее среди людей болезнь и смерть. Примерно тогда же первый раз в кинофильме на вампирскую тематику

появился **Бела Лугоши** (Bela Lugosi), который навсегда стал олицетворением образа Дракулы для многих поколений.

В последней четверти 20 века произошло своеобразное возрождение литературы, посвященной вампирам. Во многом это произошло благодаря книгам Энн Райс (Anne Rise), одна из которых, «Интервью **с вампиром»**, была экранизирована в 1994 году. Тогда же были написаны известные «Дракула» Фреда Саберхагена, «Гостиница Трансильвания» Квинна Ярбро и «Салимов Удел» Стивена Кинга. Тем не менее, решающий вклад в дело возрождения вампирской тематики в литературе внесла все же Райс, написавшая огромное количество романов как про вампиров, так и на другие «готические» темы. Ее главный персонаж, Лестат Лайонкур, является анти-героем, непохожим на вампира из более ранних произведений сходной тематики.

Творчество Энн Райс и вампирская тематика в целом стимулировало появление нового молодежного неформального течения – готов (goth). Можно сказать, что отчасти готы в том виде, в котором существуют сейчас, возникли благодаря вампирской эстетике. Считается, что основной толчок развитию гот-культуры дала композиция 1979 года "Bela Lugosi's Dead" группы **Bauhaus**,

ставшая саундтрэком к фильму **"The Hunger"**, а затем готический имидж (бледные лица, круги под глазами) и эстетика формировались под сильным влиянием вампирского образа.

В результате всего этого кинорынок буквально наводнили фильмы о вампирах как качественные, так и второсортные. Нельзя не отметить уже упоминавшийся равнее «Интервью с вампиром», который навсегда стал одним из самых культовых вампирских фильмов, **«Дракула Брэма** Стокера» (1992), поставленный Френсисом Фордом Копполой, «Бал Вампиров» Романа Полански, и множество других. Ты наверняка смотрел хотя бы одну серию **«Блэйда»**, который сняли по одноименному комиксу издательства Dark **Horse**. Из последних киношедевров про кровопийц нельзя не отметить «Иной Мир», снятый по ролевой вселенной Vampires: The Masquerade и «Ван Хел**лсинг»**, имеющий, впрочем, очень малое отношение к герою Стокера. Не миновала мода на вампиров и японскую анимацию: такие шедевры, как **«Хеллсинг: Борьба** с нечистью» и «D: Охотник на вампиров» смотрели почти все.

И, конечно же, не обошлось без вампиров и в компьютерных играх. Но об этом ты узнаешь, перевернув страницу.







BAMBE В КОМПЬЮТЕРНЫХ

ампиры, как неотъемлемая часть современной поп-культуры, не могли не просочиться и в

те, которые по какой-либо из причин достойны твоего внимания.

поп-культуры, не могли не просочиться и в компьютерные игры. Со времен самых первых видеоигр вампиры неизменно присутствовали в них как отрицательные персонажи, так и как главные герои. В этой небольшой подборке мы постараемся рассказать тебе о самых выдающихся проектах на вампирскую тематику. Конечно же, это не все игры о вампирах, которые когдалибо выходили на РС, — только те которые по какой-либо из

Bram Stoker's Dracula (1993 год) - возможно, одна из самых первых компьютерных игр, в которых упоминается имя графа Дракулы. Несмотря на то, что в названии фигурирует имя известного писателя, проект не имел с его творчеством практически ничего общего. На самом деле, игра выпущена по мотивам одноименного фильма, с которым, впрочем, она опять же ничего общего не имеет. Dracula - это всего лишь клон сверхпопулярного тогда Wolfenstein 3D, выполненный в характерной «готической» стилистике: каменные застенки гестапо заменили причудливые нагромождения побегов плюща и потрескавшихся надгробий, а кровожадных

эсэсовцев - не менее кровожадные зомби, упыри и, собственно, вампиры. Впрочем, несмотря на вторичность геймплея, для своего времени это была очень неплохая игра - переизбытком шутеров от первого лица тогда еще и не пахло.

Blood Omen: Legacy of Kain (1997 год) положила начало целой серии игр (пяти, если быть точным), объединенных вокруг одного персонажа с говорящим именем Kain. Несмотря на то, что первая часть была простоватой копией *Diablo*, правда, с куда более продвинутой сюжетной линией, и более богатым и разнообразным геймплеем, она, по сути, оказалась



ВАМПИРЫ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ | НА КОВЕР!



Все последующие проекты серии стали полностью трехмерными, утратили своеобразную атмосферу первой части, но оказались более динамичными, зрелищными и в целом составили одну из самых интересных и успешных игровых серий. Кроме того, авторы разделили игру на две поначалу независимые серии. В одной главным

первой настоящей action/RPG, правда все

же с упором на action-составляющую.

целом составили одну из самых интересных и успешных игровых серий. Кроме того, авторы разделили игру на две поначалу независимые серии. В одной главным героем был, собственно, Каин, а в другой – Разиель, который изо всех сил с Каином боролся. В последнем проекте, **Defiance**, присутствовали оба персонажа. Но – увы – эта игра практически провалилась благодаря неудачному портированию с консолей и странной системе сохранения.

Dracula: Resurrection и **Dracula 2: The Last Sanctuary** (оба – 2000 года выпуска) – редкие, если не единственные представители жанра adventure, целиком и полностью посвященные вампирам. К сожалению, если первая часть игры могла вызвать у любителей квестов хоть какой-то

интерес, то на вторую не польстился почти никто. Являясь продолжением приключений главного героя первой части, она была еще скучнее и зануднее ее. Очень жаль – адвенчур о вампирах на свете существует не так уж много.

Vampire: The Masquerade – Redemption (2000 год) – первая из игр, основанных на ролевой системе Vampire: The Masquerade, оказалась очень неплохой. Несмотря на очевидное сходство геймплея Redemption с тогда еще практически неприкосновенной Diablo, она не была продуктом бездумного клонирования, содержала ряд интересных игровых находок, да и вообще была на редкость интересной и необычной. Не подкачала и графика, которая для своего времени была очень живописной, изобилующей спецэффектами – мечта любого владельца трехмерного ускорителя.

Redemption, создана по мотивам ролевой системы Vampire: The Masquerade, но, в отличие от своей предшественницы, не страдала от халтуры дизайнеров и кучи программных ошибок. Кроме того, поклонники вампиров получили настоящую ролевую игру, безо всяких оговорок. Bloodlines без преувеличения можно поставить в один ряд с такими культовыми RPG, как **Planescape: Torment** и **Fallout**.

лучших RPG последнего времени, да и

вообще отличная игра. Она, как и

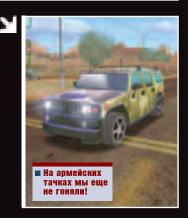
Несмотря на свой несколько экшеновый внешний вид, игра изобиловала гениальными, наполненными черным юмором диалогами, богатой атмосферой современного декаданса и неплохой ролевой системой – простой, но эффективной.







Икона американского футбола и популярный телевизионный ведущий **Джон Мэдден** (John Madden) подписал контракт на пять лет с издательством Electronic Arts. После того как в прошлом году «электроники» получили эксклюзивные права на создание игр по лицензии Национальной футбольной лиги, ходили слухи, что ЕА откажется от сотрудничества с Мэдденом, которое началось еще в 1989 году. Мол, пора старичка отправлять на пенсию. Однако ЕА решила не рисковать. В серии Madden NFL меняются лишь года, а Джон остается.



В июле в России появился новый игровой издатель компания Play Ten Interactive. Название издательства не лишено юмора. Когда ты играешь на компьютере, ты обычно используешь семь пальцев – пять на клавиатуре и два на мышке. Но когда игра действительно захватывает - игрок умудряется использовать все десять пальцев. Play Hard. Play Smart. Play Ten! – таков девиз РТІ. Сейчас компания готовит к изданию на территории СНГ и стран Балтии три игры: симулятор жизни Coffee Break, стратегию Great Invasions и гоночную аркаду **Army Racer**.

ОСТОРОЖНО – КОФЕ ГОРЯЧИЙ!



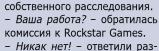


История с изменением рейтинга *Grand Theft Auto: San Andreas* стала главным скандалом года в игровой индустрии. Да что там года, десятилетия! Можно только представить, что сейчас творится в офисах разработчика *Rockstar Games* и издателя *Take-Two Interactive*. Оба наверняка проклинают выпуск РС-версии San Andreas, поскольку до ее появления все было замечательно. Мод *Hot Coffee*, выпущенный голландцем *Патриком Вильденборгом* (Patrick Wildenborg), и отк-

рывший доступ к сексуальным сценам в игре, принес Take-Two многомиллионные убытки.

Ты, конечно же, помнишь, что в San Andreas у Карла, главного героя игры, много подружек. После выполнения нескольких поручений и пары свиданий, темнокожая hottie приглашала Сиджея к себе в дом «на чашку кофе». После этого из-за закрытых дверей доносятся характерные постанывания. Мод Hot Coffee позволяет перенестись за дверь и принять участие в эротической мини-игре. Если Карл доводит красотку до оргазма, игра сообщает: «Хорошие парни кончают последними!». Если нет – «Не удовлетворить женщину – преступление».

Едва о моде написали журналисты, к делу подключилась тяжелая артиллерия – политики. Лиланд Йи (Leland Yee) потребовал поменять рейтинг Grand Theft Auto: San Andreas с М (Mature) на АО (Adults Only). Ему вторила бывшая первая леди США Хиллари Клинтон (Hillary Clinton). Дама, намерившаяся попытать счастья на президентских выборах в 2008 году, выступила с резкой критикой рейтинговой комиссии ESRB, прозевавшей столь вызывающий сексуальный контент. ESRB встала по стойке смирно и объявила о проведении



– Никак нет! – ответили разработчик и издатель. – *Хакеры подставили*.

Ложь была разоблачена сразу. Журналисты при помощи читерского устройства Action Replay Max для PlayStation 2 ввели код и обнаружили вышеописанную эротическую мини-игру. Поскольку к San Andreas для PS2 никто модов не выпускал, стало ясно: сек-

суальный контент внесен в игру самими разработчиками. Они не вымарали ненужные куски кода, а просто закрыли к ним доступ.

В считанные дни комиссия ESRB присвоила Grand Theft Auto: San Andreas новый рейтинг - Adults Only. На первый взгляд, он не сильно отличается от предыдущего рейтинга. М-игры могут покупать люди старше 17 лет. АО-игры доступны для тех, кто уже достиг восемнадцати. Однако крупнейшие розничные сети Америки GameStop Corp., Best Buy, Wal-Mart, Target и Circuit City объявили о том, что убирают San Andreas с прилавков, поскольку они не торгуют играми с рейтингом АО. Все это аукнулось на рынке цены на акции Take-Two Interactive поползли вниз. Издательству пришлось пересмотреть свой прогноз доходности в сторону уменьшения. Компания также остановила производство Grand Theft Auto: San Andreas. После того как Rockstar Games удалит из игры эротику,



ей, возможно, вер-

нут прежний



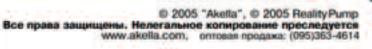
Акелла



Earth 2160 - продолжение легендарной стратегической серии от Reality Pump. Всего несколько тысяч человек сумели спастись после гибели Земли в 2150-м году. В течение следующего десятилетия люди приспосабливались к жизни на Марсе, которой стал их новым домом. В процессе возрождения цивилизации три фракции - Eurasian Dynasty, Lunar Corporation и United Civilized States - нашли почву для новых конфликтов. Но 2160-м году все меняется - в войну вступает раса пришельцев, потревоженных активностью землян. Продолжат ли земные нации вражду или примирятся перед лицом новой опасности- теперь это зависит от тебя.

- 4 кампании за каждую из игровых рас, обладающих уникальными способностими и технологиями
- 🕏 Более 13 строений и более 13 базовых юнитов для каждой расы
- 4 режима мультиплеера с возможностью сохранения игры
- Совершенный графический движок с поддержкой самых современных визуальных технологий
- Полнофункциональный ф редактор для создания модов





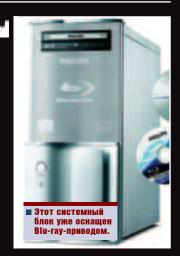






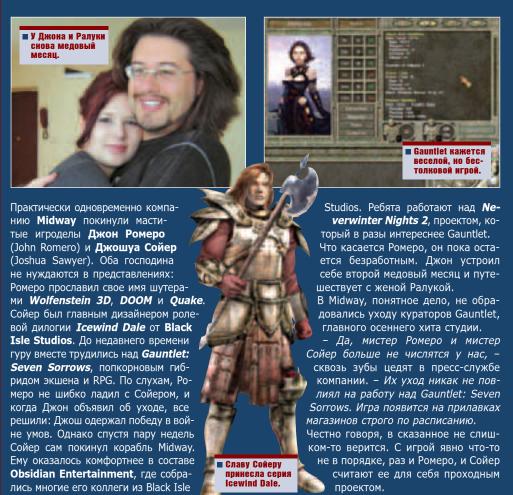
Британская компания Codemasters, провозгласившая некоторое время назад о начале крестового похода в онлайн, держит свое слово. Новообразованное подразделение Codemasters Online Gaming займется разработкой и изданием онлайновых игр. Хардкорным геймерам пропишут новые, пока не анонсированные MMORPG, казуалов отправят на портал с незамысловатыми браузерными игрушками.

Из других новостей: Codemasters перенесла релиз TOCA Race Driver 3 с осени на февраль 2006 года и решила не издавать военную стратегию Wartime Command.



Война форматов может завершиться не начавшись. Согласно опросу, в котором приняли участие 1200 американцев, 58 процентов из них предпочитают **Blu-ray** в качестве нового формата DVD и только 16 процентов голосуют за НD-**DVD**. Похоже, несмотря на то, что публика пока не знакома на практике с форматами будущего, Sony на хромой кобыле обскакала Toshiba. Люди готовы платить лишние 10 баксов из-за более дорогого производства дисков Blu-ray. Смущает только одно - результаты опроса были разосланы в СМИ Ассоциацией Blu-ray.

РОМЕРО И СОЙЕР СБЕЖАЛИ



ПОЛКУ БАНКРОТОВ ПРИБЫЛО



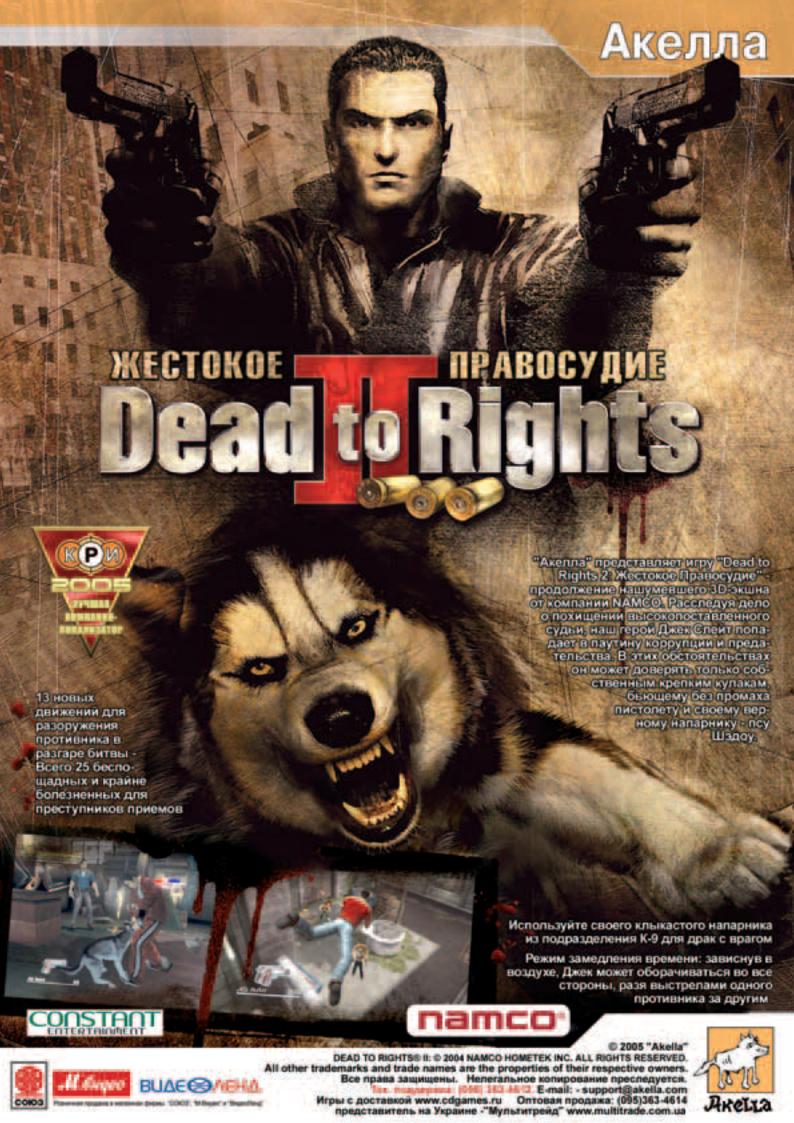
■ Ghost Wars – игра о войне, а

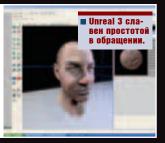
не о призраках.

tive, считавшееся одним из самых перспективных новичков в игровой индустрии, нежданно-негаданно настигло банкротство. Оказывается, его канадское подразделение задолжало денег компании Congress Financial Corp. Переговоры с неназванной третьей стороной о финансировании Hip Interactive Canada провалились, и Congress Financial Corp. ofpaтилась в суд. Должника признали банкротом, управление филиала Нір Interactive отправили в отставку, а бразды правления передали фирме Ernst & Yo-

что Hip Interactive рано списывать со счетов. Европейское отделение Hip Interactive продолжает работу, как разработчик и издатель. В сентябре свет увидят Rugby Challenge 2006 и пара игровых аксессуаров (в том числе для PSP), а в следующем году до прилавков дойдут такие перспективные проекты, как George A. Romero's City of the Dead, Ghost Wars и Call of Cthulhu Destiny's End. Кто знает, возможно, у Hip Interactive Europe все еще только впереди...







Компания Epic Games не зря безжалостно устраняет конкурентов, покупая их технологии. Крупнейшим издательствам мира некуда деваться поскольку достойной альтернативы движку *Unreal 3* на сегодняшний день не существует, им приходится лицензировать именно его. Недавно именно так поступили компании Vivendi Universal Games и Sony. Оба издательства намерены использовать Unreal 3 для своих будущих, неназванных игр для РС и консолей нового поколения. Так же, как Microsoft, Namco, Midway и Silicon Knights.



Шутер **S.T.A.L.К.Е.R.**: Shadow of Chernobyl He выйдет в 2005 году - такую новость донесли до нас западные журналисты. Неизвестный инсайдер сообщил, что у компании GSC Game World еще полно работы над игрой, так что не ждите и даже не надейтесь. Масштабная рекламная компания начнется примерно за полгода до релиза - по ней и будете судить о дате выхода S.T.A.L.K.E.R. В GSC Game World не подтвердили, но и не опровергли эту информацию. Статус проекта when it's done, так что, о каких датах можно вообще говорить?!

■ САМОПИАР ГУБИТ MAJESCO



зверинце таких зубров, как Еlectronic Arts и Take-Two Inter-

active. Под руководством исполнительного директора Карла Янковски (Carl Yankowski), Majesco вышла на биржу NASDAQ под гордым именем **COOL** и заявила о почти 20-миллионном доходе, который компания планирует получить в этом фискальном году. Увы, плохие летние продажи игр Psychonauts и Advent Rising серьезно пошатнули позиции молодого и чрезмерно амбиционного издательства.

Гром посреди ясного неба раздался 12 июля. Majesco объявила, что вместо 175-185 миллионов долларов дохода она получит только 120.

Прогноз по доходности превратился в прогноз по убыточности - компания приготовилась потерять 16-19 миллионов долларов. Вдобавок в тот же день Карл Янковски, не проработавший в Мајesco и года, объявил о своем увольнении. Цены на акции компании рухнули вниз со скоростью сорвавшегося альпиниста - еще недавно за штучку давали 9 баксов, а теперь и за три с половиной никому не продать.

Когда акционеры Мајesco узнали о том, что вместо прибыли получат фигу с маслом, они, конечно же, расстроились. И это еще мягко сказано. Часть акционеров обратилась к своим адвокатам, и вскоре в суд полетели иски против игрового издательства и Янковски. Акционеры уверяют, что Majesco сознательно обманывала их, суля золотые горы, и требуют компенсировать **убыток.**

■ Вся надежда на хорошие прода-

∠ ЛЕЧИТЬ ВАС НАДО!



они забросили учебу, работу и друзей. С побегом от реальности борются 11 врачей. Они пытаются вернуть пациентам радость жизни без Интернета, используя групповую терапию, лекарства и плаванье с баскетболом. День пребывания в клинике обходится в 50 долларов - крайне дорого по китайским меркам. Редкий геймер задерживается здесь дольше двух недель. Данных по эффективности лечения в экспериментальной клинике пока нет. По данным Центрального военного госпиталя в Бейджинге, в Китае свыше двух с половиной миллионов человек страдают от MMORPG-зависимости. То есть, почти каждый пятиде-

[24] 09 / СЕНТЯБРЬ / 2005





То, что Eidos Interactive была куплена с потрохами компанией SCi Games, никак не повлияло на ее обязательность. Главные хиты британского издательства, как и в былые времена, не успевают к объявленной дате релиза. Шутер Hitman: Blood Money и экшен **Tomb Raider:** Legend должны были поступить в продажу аккурат к декабрю, но теперь их релиз перенесен на первые месяцы 2006 года. Возможно, это сделано намерено - для того, чтобы 47-ой и Лара не затерялись в предрождественской толкучке в магазинах.



Викторина *The Guy Game* не выделялась ничем, кроме изобилия обнаженки в кадре. Для игры снялись непрофессиональные модели - эротические ролики с их участием показывают игроку за правильные ответы. После релиза выяснилось, что одной из моделей всего 17 лет. Девчонка обратилась в суд, и тот давеча принял решение запретить продажу The Guy Game и компенсировать моральные страдания истицы. Разработчик Top Heavy Studios не долго горевал. Ребята запихали весь отснятый материал на DVD-диск, и теперь продают The Guy Game: Game Over!

■ THE SIMS 2 – ИГРА ДЛЯ ПЕДОФИЛОВ?





У скандала, причиной которому послужил мод *Hot* Coffee для Grand Theft Auto: San Andreas, далеко идущие последствия. Take-Two Interactive потеряла из-за Hot Coffee порядка 50-ти миллионов долларов. Обжегшись на горячем кофе, издатели начнут дуть на воду.

В США, тем временем, начи-

нается настоящая «охота на ведьм». Политиканы, вошедшие во вкус, недолго искали новую жертву. По мнению республиканца из Майями Джека Томпсона (Jack Thompson) в игре, выпущенной **Electronic Arts**, в избытке хватает и секса, и демонстрации гениталий, и даже педофилии. Речь идет о... The Sims 2, симуляторе жизни с рейтингом Teen - от 13 лет. По словам Томпсона, простенький чит-код убирает из игры размывание, и становится видно все то, что мы так тщательно скрываем

■ Такие сцены стоили Take-Two 50 миллионов долланов.

в реальной жизни ... Героиподростки в The Sims 2 не могут заниматься сексом и иметь детей, однако специальные патчи на радость педофилам устраняют запрет разработчиков.

Заявление Джека Томпсона распространили сотни американских газет и телеканалов.

– Это же нонсенс! – говорит Джефф Браун (Jeff Brown), вице-президент Electronic Arts по внутрикорпоративным связям. - В The Sims 2 нет контента, который нельзя видеть тинейджерам. Даже если кто-то уберет пиксели размывания, он обнаружит, что у симов там вообще ничего нет. Симы такие же, как Кен и Барби!

Томпсон продолжает настаивать на том, что в The Sims 2 есть и обнаженка, и секс. По его мнению, The Sims 2 даже хуже Grand Theft

Auto: San Andreas, O κακ!

ГРЕХ БУДЕТ ДЛИТЬСЯ ДОЛГО

Как мы тебя и предупреждали, сиквел одного из главных шутеров 1998 года **SiN** уже совсем близко. Ritual Entertainment совместно с компанией Valve Software анонсировала SiN Episodes, экшен на движке Source. Бравый вояка Джон Блейд и новичок Джессика Кэннон вновь схлестнутся с сексапильной главой корпорации SinTek Элексис Синклер.

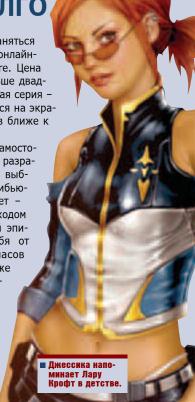
Как следует уже из названия, нас ждет игра, разбитая на несколько эпизодов. Каждый из



них будет распространяться при помощи Steam, онлайнсервиса Valve Software. Цена за эпизод будет меньше двадцатки долларов, первая серия -Emergency - появится на экранах наших мониторов ближе к

Ritual Entertainment самостоятельно финансирует разработку сиквела SiN, и выбранная модель дистрибьюции - через Интернет кажется удачным выходом из ситуации. Каждый эпизод включает в себя от трех до шести часов геймплея, и так же быстро, как проходится, приносит деньги на разработку следующего. В ближайшем будущем появятся несколько эпизодов, но точной даты релиза у

них нет.







Работа над Splinter Cell 4 началась еще до того, как состоялся релиз третьей части Chaos Theory. В Ubisoft считают, что потенциал Сэма Фишера не исчерпан и наполовину, а значит, его и нас ждет немало опасных миссий. Согласно неофициальной информации, просочившейся из Ubisoft, Splinter Cell 4 выйдет в марте следующего года. Деталей об игре – кот наплакал. Оговорены места боевой славы: Мадрид, Лиссабон, Риоде-Жанейро, Нью-Йорк и Берлин. Поговаривают, что для поддержания себя в форме Фишеру отныне придется питаться и тренироваться.



Актеры из Гильдии телеактеров (Screen Actors Guild), чьими голосами говорят персонажи наших любимых шутеров и RPG, снова собрались, чтобы решить вопрос, стоит ли иметь дело с игровыми издательствами. Они проголосовали. Большинство приняло предложение, согласно которому зарплата актеров увеличится, но никаких отчислений с прибыли от продаж популярных игр их не ждет. Соглашение заключено на три с половиной года. Отныне актеры берут не меньше 695 долларов за четырехчасовую сессию в студии, а в будущем их гонорар повысят до 759 долларов.

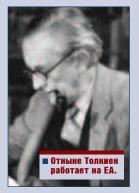
ЫЕА СТАЛА ВЛАСТЕЛИНОМ КОЛЕЦ





Vivendi Universal Games проиграла битву за Средиземье. Несмотря на то, что издательство владело правами на все произведения маэстро Дж. Р.Р. Толкиена (J.R.R. Tolkien), игры Electronic Arts на ту же тему, но по лицензии кинокомпании **New** Line Cinema, пользовались куда большим спросом. На отменный слэшер The Lord of the Rings: Return of the King и знатную стратегию The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth VU Games сумела ответить

лишь середнячками The Lord of the Rings: War of the Ring и The Hobbit. У Vivendi был шанс подзаработать на онлайновой ролевой игре Middle-Earth Online, но по неясным причинам компания передала все права на перспективную MMORPG разработчику - студии Turbine.



В Tolkien Enterprises, владеющей правами на литературное наследие Толкиена, подумали и заключили соглашение с везлесущей Electronic Arts. Теперь у американского издательства есть права на разработку игр не только по мотивам кинотрилогии Питера Джексона (Peter Jackson), но и на основании первоисточника. По такому случаю «электроники» официально анонсировали The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II, сиквел к одной из лучших RTS

прошлого года. Согласно обещаниям разработчика - лос-анджелесской студии LA - игра объединит зрелищность кинотрилогии и эпичность толкиеновской прозы. Гарантирован новый сюжет и масштабные сражения, в которых наконец-то примут участие армии гномов и эльфов.

■ ACCLAIM BOCCTAHET ИЗ МЕРТВЫХ?



Если помнишь, была такая компания - **Acclaim** Entertainment. Она выпустила немало хороших игр (Command & Conquer, Crazy Taxi, **Bad Mojo**) и долгое время считалась одной из крупнейших нью-йоркских компаний. В сентябре прошлого года Acclaim признали банкротом. На момент своего краха стоимость издательства не превышала 50-ти миллионов долларов, а долгов у него было на все 100. Но чу! На игровом рынке может снова появиться контора с названием Acclaim Entertainment. Компания Central Investment Holdings собирается купить права

сдалось - не совсем понятно. Ответственным за сделку со стороны Central Investment Holdings выступает некто Говард Маркс (Howard Marks), в свое время работавший в издательстве Activision, а ныне заведующий софтварной фирмой **eMind**. Не исключено, что под именем Acclaim снова собираются издавать игры.

Студия Crave Entertainment тоже хочет себе кусочек Acclaim на память. Игроделы готовы приобрести за 120 тысяч долларов права на гоночные серии Dave Mirra Freestyle BMX и ATV Quad Power



[28]





Компания Massive Incorporated собирается опутать рекламными сетями весь мир. А кто откажется играть и смотреть рекламу, тому... отключат воду и электричество. Так, издательство Atari подписало соглашение с Massive Inc. на использование технологии Massive Networks, позволяющей через Интернет динамично обновлять рекламу в игре RollerCoaster Tycoon 3. Геймеры, которые не установили патч, внедряющий рекламу, не смогут установить и новый контент, выпускаемый для интерактивного парка развлечений.

. А в онлайновой ролевой игре Anarchy Online тем временем появились рекламные видеоролики. Тоже работа Massive Inc.





27 июля в Лос-Анджелесе телеканал для геймеров **G4** в третий раз вручал **G-Phoria** Awards. Зал был полон - игры постепенно перестают считаться развлечением для избранных. Организаторы церемонии награждения порадовали собравшихся грандиозным шоу. На сцене выступали рокеры The Bravery и группа Black Eyed Peas. Победителей в 20-ти номинациях определил миллион геймеров, проголосовавших на сайте G4. Игрой года признали Halo 2 для **Xbox**, а больше всего наград забрал экшен *God of* **War** - **PS2**-хит сезона. В компьютерном стане отличились **Half-Life 2**, **World of** Warcraft u KOTOR 2: The Sith Lords.

∠ ГРАФФИТИ ПОД ЗАПРЕТ!



В то время как политики возвышают голос, заставляя игроделов перестать учить детей убивать копов и заниматься сексом, голливудские кинозвезды тоже не молчат. Они охотно продают свои голоса (а зачастую и внешность) разработчикам высокобюджетных игр, таких, как *Marc Ecko's* Getting Up: Contents Under Pressure. Издательство Atari и студия The Collective, создатели экшена с длинным названием и большими амбициями, привлекли к участию в проекте рэппера Шона Комбса (Sean Combs), известный ранее как Puff Daddy, но ныне выступающий как **P. Diddy,** и другого мастера читки **The RZA**, основателя хип-хоп-легенды Wu-Tang Clan. В Marc Ecko's Getting Up также угодили две старлетки: Росарио Доусон (Rosario Dawson) и Бриттани Мерфи (Brittany Murphy).



Главного героя граффити-боевика озвучит певец Талиб Квели (Talib Kweli).

Пока звезды выстраиваются в очередь к кассе, член муниципального совета Питер Валлон (Peter Vallone) взывает к совести руководства Atari и требует прекратить разработку Marc Ecko's Getting Up.

- Хватит уже учить детей, как скрываться с места преступления, - негодует он. – *Хорошо еще, что Atari* не собирается выдавать баллончики с краской вместе с игрой!

игры запланирован на осень.

Валлон, пытавшийся в 2001 году стать мэром Нью-Йорка, еще тогда ополчился на граффити. Он до сих пор называет уличных художников «вандалами» и «преступниками». Теперь понятно, откуда такая нелюбовь к Бриттани Мерфи Marc Ecko's Getting Up. Релиз

любит плохих мальчиков.

■ ЭКОНОМИЧЕСКОЕ ЧУДО VU GAMES



Дела у Vivendi Universal Games идут как никогда хорошо - и это несмотря на то, что компания лишилась прав на создание игр по мотивам книг Толкиена и прав на издание Half-Life 2 и Counter-Strike: Source. За второй квартал 2005 года доходы VU Games выросли аж на 76 процентов, а за полугодие издательство заработало 11 миллиардов долларов. «Мистика! - шепчут конкуренты. - Колдовство какое-то!». И они в чем-то правы, онлайновую ролевую игру World of Warcraft в наши дни, иначе, чем чудом, не называют. В MMORPG, созданную Blizzard Entertainment и изданную VU Games, уже играют три с половиной миллиарда человек, и это не предел. Солидный барыш принесли Vivendi и такие игры, как Robots, SWAT 4, The Simpsons: Hit & Run, Half-Life 2 и Empire Earth II.

Подвела итоги полугодия и The NPD Group. организация, зарабатывающая себе на жизнь тем, что еженедельно подсчитывает, где и сколько продано экземпляров игровой продукции. По сравнению с первым полугодием 2004 года доход от продаж вырос на 21 процент. Самой продаваемой игрой стала Gran Turismo 4 для PS2.









© 2005 "Akella"
© 2005 "Ascaron"

DE TRUMPONIA HER PROCESSIONES

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Е-mail: - support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614 представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

AKELLA





Пока спрос на джедаев высок, LucasArts будет процветать. В компании это понимают, а потому с оптимизмом смотрят в будущее. Для того чтобы снизить зависимость от внешних разработчиков, LucasArts собирается увеличиваться. Если сейчас в компании трудится всего 70 разработчиков, то в скором будущем их станет 150. Вице-президент LucasArts по разработкам Питер Хиршманн (Peter Hirschmann) заявил: вал продуктов под брэндом Star Wars пойдет на убыль, дабы не вызвать пресыщения. Зато следует ждать возобновления масштабных работ над линейками Indiana Jones и Mercenaries.



Департамент обороны США

объявил о создании Сообще-

ства разработчиков оборонных игр. Девелоперов объединила любовь к американской армии и экшенам с сильным тактическим уклоном. Сайт комьюнити уже работает по адресу www.dodgamecommunity.c **от**. В департаменте обороны считают: новое Сообщество принесет пользу и армии, и геймерам - как это уже было в случаях с онлайновой America's Army и милитаришутером **Full Spectrum** Warrior. Согласно информации, размещенной на сайте, помимо вышеназванных игр в чести у военных **Battlefield** 1942, Counter-Strike и сюрприз! - StarCraft.

🔰 «БУКА» МНОГИМ НРАВИТСЯ





Российский игропром активно раскупают. Несколько месяцев назад иноземцы завладели преуспевающей студией-разработчиком Nival Interactive. Теперь сменила хозяев компания «Бука». Инвестиционная компания «Финам» и Венчурный фонд ЕБРР Северо-Запада и Запада России «NORUM» купили 52,9% акций издателя компьютерных игр. Разные источники называют разные суммы сделки - от 8-и до 12-и миллионов долларов. В «Буке» рады инвестициям. Деньги пойдут на развитие компании: расширение сети распространения, работу над новыми игровыми проектами и открытие представи-

тельств в других странах. Компания уже обосновалась в Китае и теперь присматривается к Индии. По словам председателя совета директоров «Буки», **Игоря Устинова**, компания

рассматривает возможность выпуска на российский рынок онлайновой ролевой игры. Непонятно только, идет ли речь о собственной разработке, или же компания займется изданием и поддержкой западной MMORPG.

Несмотря на то, что пока игровым рынком России по-прежнему правят пираты, ситуация меняется в лучшую сторону. Ежегодно отечественный игропром улучшает свои показатели на 30 процентов, и никаких кризисов не предвидится. Страх инвесторов перед игровой индустрией постепенно исчезает. В «Финаме» уверены: к 2008 году «Бука» пробьется в лидеры среди

издателей компьютерных игр в России (пока она уступает **«Акелле»**, **«1С»** и **«Руссобит-М»**) и стоимость компании достигнет 40 миллионов долларов.



У ПРИМАНКА ДЛЯ ГОНЩИКА



лярная в США телеведущая. В Need for Speed:

Most Wanted ответственной за повышение то-

нуса геймеров назначена **Джози Мэрен** (Josie Maran). *«Ой, я ее в Vogue и Marie Claire видела!* – воскликнут девушки. – *И в рекламе Maybelline»*. Юноши же, если напрягут память, смогут узнать в Джози актрису, мелькнувшей в кадре «Авиатора» и «Ван Хельсинга»

В Most Wanted мисс Мэрен досталась роль – ты не поверишь – стритрейсерши. По долгу службы ей придется знакомить тебя с другими гонщиками и изредка подбрасывать задания. Кроме того, специально для игры отснято несколько видеороликов с участием Джози. Топ-модель будет хитроумным образом вмонтирована в трехмерный мир Most Wanted. Полюбоваться на де-

вушку с обложки ты сможешь уже осенью, когда игра доберется до прилавков.

[32]

FOXCONI

Advancing Through Innovation

Наследие тысячелетий в технологиях будущего.

> www.foxconnchannel.com www.foxconn.ru

noillid of over \$6 capitalization раз а тагкет and profit. It now in terms of revenues has grown significantly Since its listing in 1991, the company top PCs and PC servers. manufactures enclosures primarily for deskassemblies in the world. The company also leading manufacturer of connectors and cable of connectors for use in PCs in Taiwan and a cal solutions. It is the largest manufacturer is the global leader in providing mechani-Precision Industry Co., Ltd ("Foxconn")

Precision Industry Co., Ltd. Hon Hai tered trade name for Hon Hai Foxconn is the regis-

MOTHERBOARDS



Foxconn 955X7AA Чипсет Intel 955X; поддержка Dual Core CPU;

FSB 1066 / 800 MHz;

Dual channel DDR2 533/667 x4 DIMMs with ECC;

P-ATA \times 3, S-ATAII \times 4, S-ATA \times 4; PCle x16, 3 x PCle x I;

- 7.1 channel, HAD;
- Dual Broadcom GbE LAN; IEEE 1394b & 1394a (Fire Wire);

до 8 портов USB 2.0



- Чипсет Intel 915PL;
- LGA775 для Intel Pentium 4EE/Prescott CPU; FSB800; Dual channel DDR 400/333 x 2 DIMMs;
- 1 x P-ATA, 4 x S-ATA 150 (RAID 0, 1, 0+1);
- Audio 7.1; GbE LAN; IEEE 1394a;

- до 8 портов USB 2.0; 1 x PCle x 16, 1 x PCle x 1, 3 x PCl, 1 x FGE 8X;
- Foxconn F.G.E. 8X совместим с AGP 8X, поддержка 2х мониторов (Windows 2000/XP) и Microsoft DirectX 9.0.



WinFast NF4UK8AA

Foxconn 915PL7AE

- Чипсет nVIDIA NF4 Ultra;

- FSB 2000 MT/s, HyperTransport™; go 4GB Dual channel DDR400/DDR333/DDR266; 1 x PCIe X16, 2 x PCIe X1, 4 x PCI;
- 4 x Serial ATA II (RAID 0, 1, 0+1); Audio 7.1, AC97; GbE LAN, IEEE 1394a;
- до 8 портов USB 2.0

CASES 'n' COOLERS















Собственное производство высококачественной стали • Лицевые панели изготовлены в соответствии со стандартами ведущих мировых производителей Легендарные блоки питания FSP, HiPro, CWT • Сборка ПК без использования инструмента во всех моделях корпусов Дополнительные вентиляторы и USB панели в базовой конфигурации • Более 100 моделей во всех ценовых категориях Широкий ассортимент вентиляторов для процессоров AMD и Intel

Москва: Pronetgroup - (095) 789-3846; Ultra Computers - (095) 775-7566; Инкотрейд - (095) 785-8659; Кит - (095) 777-6655; Компьютадор - (095) 274-7300; НИКС - (095) 974-3333; Полярис - (095) 755-5557; Альметьевск: Компьютерный мир - (8553) 25-38-29; Волгоград: ЮКК МТ - (8442) 49-19-20; Краснодар: Игрек - (8612) 210-98-50; Красноярск: КАПИТАЛ-СЕРВИС - (3912) 63-60-30; Курск: КомпьюЛэнд - (0712) 56-46-43; Курчатов: КомпьюЛэнд - (0713) 2-31-22; Липецк: Регард - (0742) 22-13-09; Набережные Челны: КЦ "Next computer" - (8552) 39-03-38; Нижнекамск: КЦ "Next computer" - (8555) 43-79-82; Нижний Новгород: АйТиОн - (8312) 74-85-90; ВИСТ-НН 000 - (8312) 78-48-78; Никмон-Медиа (8312) 34-11-34; ЮСТ - (8312) 30-16-74; Новосибирок: ЗЕТ ИСК - (3832) 125-142; Новый Уренгой: Все для офиса - (34949) 5-55-55; Омск: ТНТ 000 - (3812) 36-82-42; Электронный рай - (3812) 51-04-04; Рязяны: Шта - (0912) 205-205; Самара: Пратма - (8462) 16-32-87; Саратов: АТТО - (8452) 444-111; Томск: Стек - (3822) 554-554; Улан-Удэ: Снежный Барс - (3012) 43-00-00, 43-55-15; Хабаровск: Диалог Плюс - (4212) 50-37-06; Дальком - (4212) - 42-86-72; Челябинск: Алиас - (3512) 37-8717; Чита: Вавилон - (3022) 32-55-00.









7



Белые парни не умеют делать игры. Так считает Марио **Армстронг** (Mario Armstrong), ведущий программы об электронных технологиях на балтиморском радио. Он не может смотреть без содрогания, как белые разработчики показывают жизнь афроамериканцев и латиносов в играх. Поэтому он вместе со своим приятелем Джоном Солтером (John Saulter), владельцем студии, в штате которой только темнокожие, организовал виртуальный университет Urban Video Game Institute. Теперь парни учат желающих тому, как правильно делать игры о нацменьшинствах. Им, кстати, белый Сид Мейер (Sid Meier) помогает.





Если бы не существовало геймеров, современным ученым было бы скучно жить. Скоро уже в медицинских учебниках вместо «мышь» станут писать «возьмите для опыта одного геймера...».

Что новенького в последнее время узнали ученые о геймерах? Они выяснили, что люди, любящие электронные забавы, куда глазастее тех, кто чурается игр. Геймеры способны идентифицировать объекты и находить заданные цели даже в сильном визуальном шуме. В умении обрабатывать визуальную информацию игроки опережают других на 100 миллисекунд.

Ы VALVE CHOBA ВЫШЛА ЗАМУЖ





В августе завершилось пятилетнее сотрудничество между студией Valve Software и издательством Vivendi Universal Games. Бывшие партнеры не сумели расстаться друзьями. Valve пришлось через суд возвращать себе права на распространение Half-Life, Half-Life 2 и Counter-Strike: Source. Многие тогда посчитали, что после долгого судебного разбирательства амбициозная компания под руководством Гейба Ньюэлла (Gabe

Newell) навсегда откажется от услуг сторонних издателей и станет распространять свои игры исключительно через интернет-сервис **Steam**. Онлайновая дистрибьюция набирает обороты – в ближайшем будущем услугами Valve намерены воспользоваться **Ritual Entertainment** (*SiN Episodes*) и еще как минимум



две независимые студии. Однако Ньюэлл не любит рисковать. После размолвки с VU Games, Valve не долго ходила «в девках». Кавалеры, мечтающие о приданном, выстроились в очередь и сулили невесте заботу и ласку. Впрочем, как всегда, всех перещеголял самый видный и состоятельный жених – издательство **Electronic Arts**. С ним и был заключен брачный договор, вернее, партнерское соглашение. В октябре выйдет Хbох-

версия Half-Life 2, за ней последуют специальные издания Half-Life 2: Game of the Year и Counter-Strike: Source. Долгожданный адд-он **Half-Life 2: Aftermath** издадут, видимо, совместными усилиями. Распространяться он будет как через сервис Steam, так и через дистрибьюторскую сеть EA.

■ ДОНА КОРЛЕОНЕ НЕ СЛЫШНО



надо больше времени, чтобы до-

вести до ума GTA-образный геймплей), акции

«Электронных Художеств» резко упали в це-

не. Задержка может принести издательству

убытки в размере 100 миллионов долларов. Кроме того, неожиданно

выяснилось: озвучивать дона Корлеоне будет не Марлон Брандо (Marlon Brando), а другой актер. Ранее Electronic Arts уверяла, что звуковики успели записать реплики крестного отца незадолго до смерти Брандо в июле 2004 года. Разработчики действительно нанесли визит актеру в феврале прошлого года и даже попытались сделать несколько записей, но ничего путного не получилось. Брандо плохо себя чувствовал и не расставался с кислородной маской. После череды неудачных дублей, «электроники» отстали от умирающего актера.

Тем не менее, в EA не считают визит к Брандо нап-

расным. Разработчики изучили мимику актера, и лицевая анимация дона Корлеоне в игре должна получиться отменной.

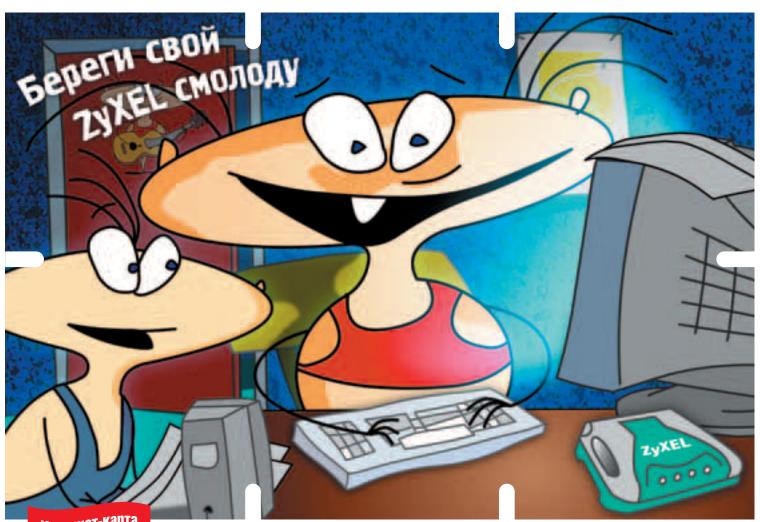
[34]





Интернет-техника для дома

Модемы 56K



Интернет-карта в подарок



Факс-модем V.92, V.44, 56 Кбит/с с автоответчиком и определителем номера. Интерфейс RS-232

OMNI 56K NEO



Факс-модем V.92, V.44, 56 Кбит/с с автоответчиком и определителем номера. Интерфейс USB

OMNI 56K UNO



Компактный модем с функцией факса OMNI 56K MINI

Внутренний РСІ модем с функциями факса и автоответчика

OMNI 56K PCI Plus Rev.2

Срочно нужен Интернет? Выбери любой из модемов ZyXEL серии OMNI 56K, получи легко и просто максимальную скорость доступа в Интернет и надежную связь на любой линии.

Интернет-карта - в подарок!









НОВОСТИ | **БЕСТСЕЛЛЕРЫ**



Battlefield 2



Championship Manager 5



■ Brian Lara International Cricket 2005



■ Guild Wars



■ World of Warcraft



ЫГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ / ИЮЛЬ 2005 ГОДА

Название игры

Издатель

3 – 9 июля

01. Battlefield 2 (CD)

02. World of Warcraft

03. Guild Wars

04. The Sims 2

05. The Sims 2: University

06. The Sims Deluxe

07. Battlefield 2 (DVD)

08. RollerCoaster Tycoon 3

09. The Sims: Unleashed

10. RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!

Electronic Arts

Vivendi Universal Games

NCsoft

Electronic Arts

Electronic Arts Electronic Arts

Electronic Arts

Atari

Electronic Arts

Atari

10 – 16 июня

01. Battlefield 2 (CD)

02. World of Warcraft

03. Guild Wars

04. The Sims 2

05. The Sims 2: University

06. The Sims Deluxe

07. RollerCoaster Tycoon 3

08. The Sims: Unleashed

09. Grand Theft Auto: San Andreas

10. Half-Life 2

Electronic Arts

Vivendi Universal Games

NCsoft

Electronic Arts

Electronic Arts

Electronic Arts

Electronic Arts

Take-Two Interactive

Vivendi Universal Games

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ/ИЮЛЬ 2005 ГОДА

10 – 16 июля

01. Battlefield 2

02. Guild Wars

03. Grand Theft Auto: San Andreas

04. The Sims 2

05. World of Warcraft

06. The Sims 2: University

07. Championship Manager 5

08. Half-Life 2

09. Football Manager 2005

10. RollerCoaster Tycoon 3: Soaked!

Electronic Arts

NCsoft

Take-Two Interactive

Electronic Arts

Vivendi Universal Games

Electronic Arts

Eidos Interactive

Vivendi Universal Games

SEGA UK

Atari

17 – 23 июля

01. Battlefield 2

02. Half-Life 2

03. Guild Wars

04. Grand Theft Auto: San Andreas

05. The Sims 2

06. The Sims 2: University

07. Football Manager 2005

08. Brian Lara International Cricket 2005 Codemasters

09. World of Warcraft

10. Championship Manager 5

Electronic Arts

Vivendi Universal Games

NCsoft

Take-Two Interactive

Electronic Arts

Electronic Arts

SFGA UK

Vivendi Universal Games

Eidos Interactive





■ Guild Wars

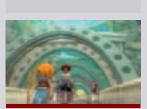


■ HalfLife2





■ RollerCoaster Tycoon 3



RollerCoaster Tycoon 3 Soaked!2

акое впечатление, что людям наскучили синглплеерные игры. Все рвутся в онлайн, как евреи за Моисеем. По-прежнему в цене манна небесная **Guild Wars** и **World of Warcraft**. В Поднебесной MMORPG от Blizzard Entertainment продается по демпинговой цене, и без проблем за месяц завоевала любовь и деньги полутора миллионов китайцев. Ну да! Четыре бакса за коробку с игрой. Я бы купил, и да помогут мне белые ночи! Впрочем, и там, где WoW продают по 50 долларов, спрос необычайно велик. На наших глазах творит-

ся история, господа. Еще немного, и в

книге рекордов Гиннесса в графе «самая популярная онлайновая ролевая игра» перечеркнут *Lineage* и запишут World of Warcraft.

Однако в июле наибольшим спросом пользовалась игра, не имеющая к жанру MMORPG ни малейшего отношения.

Battlefield 2 оккупировал тысячи серверов, с ходу побив рекорды своего духовного предшественника Battlefield 1942. Яростные сетевые сражения развернулись по обе стороны Атлантики.

Тем же, кто предпочитает спокойное времяпровождение, издательство всея Америки Electronic Arts предлагает still life под

названием *The Sims*. Это трудно понять и еще труднее принять, но в десятке лидеров продаж в США симы оккупировали аж четыре строки. Не за горами «ночной» адд-он к *The Sims 2*, и Уилл Райт (Will Wright) снова сорвет банк.

Что касается Grand Theft Auto: San Andreas и злополучного мода Hot Coffee, то чарты пока никак не отреагировали на изменение рейтинга игры. Даже наоборот, на волне скандала Карл Джонсон вернулся в американский ТОР 10. Реклама работает!

> За чартами присматривал Иван "Nemezido" Гусев

№ МГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ Сентябрь – ноябрь 2005 года

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Иоорошио	Wayn	Dozo Di Word
Название	Жанр	Дата выхода
25 To Life	Shooter	Осень 2005
Age of Empires III	Strategy	01 ноября 2005
American Conquest: Divided Nation	Strategy	III квартал 2005
Asterix & Obelix XXL 2:	Action	Октябрь 2005
Mission Las Vegum		
Auto Assault	Action	Октябрь 2005
Bet on Soldier	Action	09 сентября 2005
Bibleman: A Fight for Faith	Action	III квартал 2005
Black & White 2	Strategy	Осень 2005
Bratz Rock Angelz	Adventure	14 октября 2005
Brothers in Arms: Earned in Blood	Shooter	04 октября 2005
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Adventure	Осень 2005
Call of Duty 2	Shooter	Осень 2005
Civilization IV	Strategy	Ноябрь 2005
Cold War: Behind the Iron Curtain	Action	13 сентября 2005
Conflict: Global Terror	Action	Осень 2005
Commandos Strike Force	Shooter	03 октября 2005
Crazy Frog Racer	Racing	Ноябрь 2005
Crime Life: Gang Wars	Action	Сентябрь 2005
Cross Racing Championship 2005	Racing	Сентябрь 2005
Dark and Light	MMORPG	Ноябрь 2005
Deadlands	Action	Сентябрь 2005
Diplomacy	Strategy	Октябрь 2005
D.I.R.T.	RPG	21 октября 2005
Dragonshard	Strategy	20 сентября 2005
Dreamfall: The Longest Journey	Adventure	Осень 2005
Dungeons & Dragons Online: Stormreach	MMORPG	Осень 2005
Dungeon Siege II	RPG	02 сентября 2005
Ed, Edd n Eddy: The Mis-Edventures	Adventure	Октябрь 2005
El Matador	Shooter	III квартал 2005
ER	Strategy	09 сентября 2005
EverQuest: Depths of Darkhollow	MMORPG	Сентябрь 2005
EverQuest II: Desert of Flames	MMORPG	16 сентября 2005
Evil Dead: Regeneration	Action	23 сентября 2005
Fable: The Lost Chapters	RPG	Осень 2005
Fahrenheit	Action	06 сентября 2005
(Indigi Prophesy)	Cimulation	16 coursens 200E
Falcon 4.0: Allied Force	Simulation	16 сентября 2005
F.E.A.R.	Shooter	Осень 2005
Frankie Dettori Racing Gauntlet: Seven Sorrows	Racing Action/RPG	Ноябрь 2005 03 октября 2005
Gods and Heroes:	MMG	31 октября 2005
Rome Rising	Di	
GT Legends	Racing	Октябрь 2005
Half-Life 2: Aftermath	Shooter	Сентябрь 2005
Harry Potter and	Action	Ноябрь 2005
Heart of Empire: Rome	Strategy	14 октября 2005
Hello Kitty Roller Rescue	Action	09 сентября 2005
Heroes of the Pacific	Simulation	Сентябрь 2005
IHRA Professional Drag Racing 2005	Racing	III квартал 2005
Jaws Unleashed	Action	Осень 2005
Journey to the Center of the Moon	Adventure	Сентябрь 2005
	DDC	
Kult: Heretic Kingdoms	RPG	Сентябрь 2005
Legend of the Dragon	Action	Сентябрь 2005
Legion Arena	Strategy	Октябрь 2005
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under	Action Pressure	11 октября 2005

Название	Жанр	Дата выхода
Midway Arcade Treasures 3	Racing	26 сентября 2005
MotoGP: Ultimate Racing Technology 3	Racing	02 сентября 2005
Myst V: End of Ages	Adventure	Осень 2005
Namco Museum 50th	Action	Осень 2005
Anniversary Arcade Collection NBA Live 06	Sports	Октябрь 2005
Need For Speed:	Racing	Ноябрь 2005
Most Wanted Neverend	RPG	III KRAPTAR 200E
NHL 06	Simulation	III квартал 2005 Осень 2006
Pac-Man World 3	Action	03 октября 2005
Panzer Elite Action	Action	04 ноября 2005
Pilot Down: Behind Enemy Lines	Action	26 августа 2005
Playboy: The Mansion - Private Party	Simulation	Сентябрь 2005
Prince of Persia: Kindred Blades	Action	Ноябрь 2005
Rebel Raiders	Action	23 сентября 2005
Rome: Total War - Barbarian Invasion	Strategy	Сентябрь 2005
Scarface: The World is Yours	Action	Осень 2005
Serious Sam II	Shooter	Осень 2005
Seven Kingdoms: Conquest Shadowgrounds	Strategy Action	Сентябрь 2005 III квартал 2005
Shattered Union	Strategy	04 октября 2005
SpongeBob SquarePants:	Action	18 ноября 2005
Lights, Camera, PANTS! Sniper's Elite	Shooter	23 сентября 2005
Stubbs the Zombie	Action	17 октября 2005
in «Rebel without a Pulse»	Chashau	07
Stargate SG-1: The Alliance Starship Troopers	Shooter Shooter	07 октября 2005 Ноябрь 2005
Star Wars: Battlefront II	Shooter	01 ноября 2005
Star Wars: Empire at War	Strategy	Октябрь 2005
Stacked with Daniel Negreanu	Cards	III квартал 2005
The Chronicles of Narnia:	Action	25 ноября 2005
The Lion, the Witch, and the		
The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	Action	III квартал 2005
The Incredibles: Rise of the Underminer	Action	11 ноября 2005
The Matrix: Path of Neo	Action	Ноябрь 2005
The Movies	Simulation	04 октября 2005
The Sacred Rings	Adventure	Осень 2005
The Sims 2: Nightlife The Suffering:	Simulation Action	Сентябрь 2005 01 сентября 2005
Ties That Bind		·
Tiger Woods PGA Tour 06	Sports	26 сентября 2005
TimeShift	Shooter	Осень 2005
Total Extreme Wrestling 2005	Sports	III квартал 2005
Train Driver	Simulation	Октябрь 2005
Trainz Railway Simulator 2006	Simulation	Сентябрь 2005
Ultimate Spider-Man		13 сентября 2005
Warhammer 40,000: Dawn of War - Winter Assault Winx Club	Strategy t Simulation	23 сентября 2005 Осень 2005
World Series of Poker	Cards	III квартал 2005
Vietcong 2	Shooter	04 октября 2005
X3: Reunion	Simulation	30 сентября 2005
X-Men Legends II:	Action	04 октября 2005
Rise of Apocalypse		

[37] 09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

НОВОСТИ | РОССИЙСКИЕ РЕЛИЗЫ И РАЗРАБОТКИ

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
Bad Day LA	Акелла	Action	Осень 2005
Bet on Soldier	Бука	Shooter	III квартал 2005
Big Mutha Truckers 2 (Мазатракеры 2)	Акелла	Racing	Осень 2005
Bloodline (Bloodline. Линия крови)	Новый Диск	Action/Horror	Сентябрь 2005
Chaos League: Sudden Death	Акелла	Action	Осень 2005
Close Combat: First to Fight	1C	Shooter	IV квартал 2005
Cold War	Акелла	Action	Осень 2005
Daemonica	Акелла	Action	Осень 2005
Dangerous Waters	Акелла	Simulation	Осень 2005
Diabolique (Дьявольщина)	Акелла	Shooter	Осень 2005
Dungeon Siege II	1C	RPG	IV квартал 2005
El Matador	1C	Shooter	2005
ER (Скорая помощь: в борьбе за жизнь)	Руссобит-M/GFI	Simulation	Сентябрь 2005
Gang Wars	Акелла	Action	Осень 2005
Gotcha! (Банзай!)	Новый Диск	Shooter	III квартал 2005
Harry Potter and the Goblet of Fire	Софт-Клаб	Action	Ноябрь 2005
F.E.A.R.	Софт-Клаб	Shooter	Октябрь 2005
Football Manager 2005 (Футбольный Менеджер 2005)	Руссобит-M/GFI	Simulation	Сентябрь 2005
Future Force Commander	Акелла	Strategy	Осень 2005
Knights of the Temple 2	Акелла	Action	Осень 2005
KnightShift 2 - Curse of Souls (Рыцари Удачи 2)	Акелла	Action	Осень 2005
London Racer World Challenge (Где моя тачка, чувак)	Новый Диск	Racing	III квартал 2005
Massive Assault: Network Wars (Сетевые Войны)	Акелла	Strategy	Осень 2005
Myst V: End of Ages	Бука	Adventure	III квартал 2005
Obscure	1C	Action	IV квартал 2005
PanzerElite Action	Руссобит-M/GFI	Action	Ноябрь 2005
Sea Life Park Empire	Акелла	Simulation	Осень 2005
Serious Sam 2	1C	Shooter	2005
Seven Kingdoms 3.Conquest	Акелла	Strategy	Осень 2005
Ski Racing 2006	Руссобит-M/GFI	Sports	Ноябрь 2005
Stargate SG1	Руссобит-M/GFI	Shooter	Октябрь 2005
Starship Troopers (Звездный десант)	Бука	Shooter	IV квартал 2005
The Bard's Tale	1C	RPG	IV квартал 2005
The Fall: Last Days of Gaia (The Fall: последние дни Мира)	Руссобит-М	RPG	Сентябрь 2005
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Руссобит-M/GFI	Action	Сентябрь 2005
Torque: Savage Roads (Крутящий момент)	Руссобит-M/GFI	Racing	Сентябрь 2005
Tortuga 2: Pirates Revenge	Акелла	Strategy	Осень 2005
Universal Combat. A World Apart	Акелла	Shooter	Осень 2005
Worms 4: Mayhem	Бука	Action	Сентябрь 2005

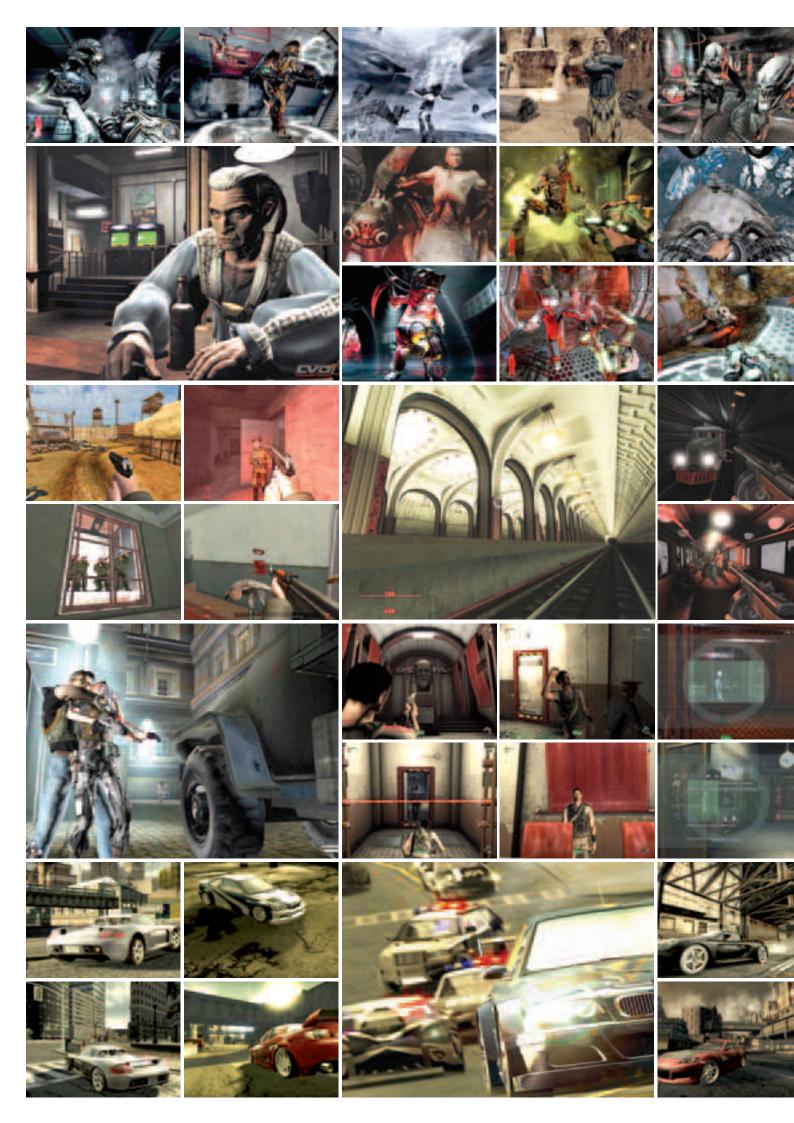
№ РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
East Front (Восточный фронт)	Burut Creative Team	Руссобит-М	Shooter	Октябрь 2005
Enosta	Kvazar Studio	Акелла	RPG	IV квартал 2005
Ex Machina	Таргем	Бука	Action	IV квартал 2005
Hard Truck Tycoon	G5 Software	Бука	Simulation	IV квартал 2005
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	IV квартал 2005
Jagged Alliance 3D	MiST Land South	GFI	Strategy	IV квартал 2005
Lada Racing Club	Geleos	Новый Диск	Racing	2005
Neuro	Revolt Games	Руссобит-М	Shooter	Октябрь 2005
RattHunter	Secret Sign	Руссобит-М	Shooter	IV квартал 2005
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC Game World	GSC World Publishing	Shooter	When it's done
Warfare	MiST Land South	GFI	Strategy	IV квартал 2005
Блицкриг 2	Nival Interactive	1C	Strategy	III квартал 2005
В тылу врага 2	Best Way	1C	Strategy	IV квартал 2005
Велиан	Madia Entertainment	Бука	Shooter	III квартал 2005
Вивисектор: Зверь Внутри	Action Forms	1C	Shooter	2005
Волкодав: Кровное братство	Primal Software	Акелла	Action/RPG	IV квартал 2005
Восхождение на трон	DVS	1C	Strategy	2005
Вторая Мировая	1C	1C	Strategy	IV квартал 2005
Дальнобойщики 3: Покорение Америки	Softlab-Nsk	1C	Racing	2005
Звездное наследие	Step Creative Group	1C	Adventure	III квартал 2005
Корсары 2: Пираты Карибского Моря (адд-он)	AlexB	Акелла	RPG	Осень 2005
Корсары III	Акелла	Акелла	RPG	III квартал 2005
Метро-2	G5 Software	Бука	Shooter	Октябрь 2005
Механоиды II	SkyRiver Studios	1C	Adventure/RPG	IV квартал 2005
Москва на колесах	НВМ	Бука	Racing	IV квартал 2005
Ночной дозор	Nival Interactive	Новый Диск	RPG	III квартал 2005
Ночной дозор Racing	Psycho Craft Studio	Новый Диск	Racing	Сентябрь 2005
Отель «У погибшего альпиниста»	Electronic Paradise	Акелла	Adventure	IV квартал 2005
Периметр: Завет императора	KD LAB	1C	Strategy	2005
Петька 6: Новая реальность	Сатурн-Плюс	Бука	Adventure	Октябрь 2005
Санитары подземелий	1C	1C	RPG	IV квартал 2005
Стальные монстры	Леста	Бука	Strategy	IV квартал 2005

[38] 09 / CEHTREPL / 2005

a yernesii palieru a yernesii palieru a cirru i Crityru masaasa ataanaatoon a dagay i Go 12506, itoosaa, a'a 64, ya Canasaasaa 21, Tan i 7000) 727-82-87, Gaar (200) 481-88-87

















ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!



Need for Speed: Most Wanted	42
Rome: Total War Barbarian Invasion	44
Tom Clancy's Ghost Recon:	
Advanced Warfighters	46
Rise of Nations: Rise of Legends	48
Warhammer 40.000:	
Dawn of War - Winter Assault	50
Prey	54
Brothers in Arms: Earned in Blood	60
Supreme Commander	62
Метро-2	64

Cold War	70
Sin Episodes	74
The Matrix: Path of Neo	76
Titan Quest	78
Seven Kingdoms	80
ANNO 1701	82
Bad Day L.A.	84
Shattered Union	86
Armed Assault	88
War World Forces: War on Terror	90
Panzer Flite Action: Fields of Glory	92















🔡 ОТЗВУКИ ПРОШЛОГО

Такого количества потенциальных шедевров не собиралось под крышей этого раздела уже давно. Хотя, с другой стороны, это абсолютно логично: скоро конец года, пора рождественских релизов и прочих приятных неожиданностей, который так радуют каждого геймера каждый год. Начнем, конечно же, с **Prey**. Да, это та игра, о которой успели вспомнить и забыть уже не один и даже не два раза. Помню, еще пятилетним карапузом я слушал рассказы деда о легендарной Prey... Гм, так о чем это я? Да, Prey - один из двух культовых долгостроев, который, наконец-то, обрел вполне конкретные черты и семимильными шагами движется к релизу. Его начали делать всего-то какой-то десяток лет назад - но для игры это очень солидный возраст.

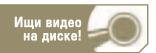
В фарватере Prey пристроился *Sin: Episodes*. Не долгострой, конечно, но в качестве внезапно образовавшегося на горизонте отпрыска благородной фамилии – вполне сойдет. Игра обещает повторять старые добрые традиции во всем – кроме внешнего вида, который уже сейчас вызывает исключительно положительные эмоции.

Supreme Commander – это, как ни удивительно, идейный наследник культовой **Total Annihilation**. Игра обещает быть предельно простой во всем, что касается оформления и прочей мишуры, зато предоставлять игроку максимально полные тактические и стратегические возможности. Утверждается даже, что несладко придется самому **Rome: Total War!**

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | NEED FOR SPEED: MOST WANTED



ЖАНР ИГРЫ Arcade Racing ИЗДАТЕЛЬ Electronic Arts ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ РАЗРАБОТЧИК Electronic Arts КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ Не объявлено ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.eagames.com/official/ nfs/mostwanted/us/home.jsp ДАТА ВЫХОДА 6 ноября 2005 года



NEED FOR SPEED: MOST WANTED

ВОЗМУТИТЕЛЬ СПОКОЙСТВИЯ

езаметно для всех серия Need for Speed потихоньку перекочевала в разряд мыльных опер из группы некогда утонченных гонок на блестящих спорткарах. Когда у боссов Electronic Arts окончательно появилась уверенность, что давно уже продается не игра, а только имя, NFS начали размножать наиболее примитивным способом – почкованием. А как известно, у всякой продукции конвейерной сборки есть только преданные фанаты.

Каким будет очередной NFS, толком не знает никто. Игру неоднократно показывали на разного рода сборищах (и на прошедшей **E3**, само собой), но на количестве полезной информации это никаким образом не сказалось. Автомобильная тематика – лакомый кусочек для любого маркетингового отдела. Может показаться, что как-то разнообразить геймплей с автомобилями в главных ролях – очень непростая задача. В общем-то, так оно и есть. Но

иногда достаточно магического обаяния изве-

стных марок и гипнотизирующего лейбла. В случае с **Need For Speed: Most Wanted** оба фактора уже работают на будущий успех.

ВОПРОСЫ?

Актуальный вопрос: сколько же разрабатывается игра? А самое главное – на каком движке? Представители ЕА толком ответить не могут, а жаль. Судя по немногочисленным скриншотам, графика со времен **Need for Speed: Underground** шагнула вперед. Это и неудивительно, ведь игра создается, в том числе, и для грядущей консоли XBox 360, располагающей солидной даже по меркам РС вычислительной мощью.

Внешне NFS действительно смотрится очень приятно. Несмотря на то, что Most Wanted – мультиплатформенная разработка, текстуры в ней исключительно высокого качества, а модели автомобилей внутри серии не имеют конкурентов. Будем надеяться, что нам не подсовывают рендеры.

ТЕМЕТАМОРФОЗЫ

Даже если графическая оболочка получится не передовой, никто от этого сильно не расстроится. После триумфальной **Need For Speed: Porsche Unleashed** у EA получается сплошь клонирование чистой воды. NFS:

Судя по немногочисленным скриншотам, графика со времен Need for Speed: Underground шагнула вперед

42 09 / CENTRISPL / 2005

NEED FOR SPEED: MOST WANTED | PREVIEW



Underground дала толчок развитию целого поджанра гонок – теперь только ленивый не мечтает разработать игру, где есть девушки, неон и монструозные выхлопные трубы.

МW – это ни в коем случае не окончательное бегство из колеи, ведущее к благополучной финансовой отчетности. Однако кое-что все же изменилось. Вот в **Street Racing Syndicate** за нарушителями гонялась полиция. Во время гонки, конечно, стражи порядка куда-то чудесным образом испарялись. Зато мирные будни уличного гонщика любым способом пытались испортить. Получалось у них, если помнишь, не очень. В МW полиция будет настроена намного серьезнее в действиях, вплоть до задержания особо отчаянных.

ПО СЛУЖИТЬ И ЗАЩИЩАТЬ

Интересно, что полицейские - вроде бы - визитная карточка серии. Патрульные машины в характерной раскраске пропали только в мини-сериале для стрит-рейсеров. До того от назойливых копов была одна только головная боль: что в NFS, что в Need for Speed: Hot Pursuit. Теперь же представители исполнительной власти озвереют окончательно. Даже не надейся, что получится запросто гоняться с противниками, вяло отбиваясь от полиции. Для разработчиков MW - неплохой шанс угодить сразу всем. Помимо гонок с соперниками в окружении жаждущих штрафов полицейских, обещан уже ставший традицией тюнинг автомобилей, а также - масса разнообразных режимов гонок. Главной целью игры будет попадание в список самых крутых гонщиков, о чем и сообщает внимательному читателю



название игры. В деле борьбы с законом все средства хороши.

ТЕ ИТОГИ

Столь скупая информация об одной из самых ожидаемых в этом году гоночных аркад обусловлена, пожалуй, занятостью разработчиков. Так у нас не работали даже при товарище Сталине: анонс игры – апрель, а релиз для РС и нескольких консолей – в ноябре. Что происходит за кулисами ЕА, где трудится венценосный коллектив разработчиков NFS, никому не ведомо, но по размаху можно судить – вещь будет стоящая. Один только список доступных автомобилей (в таком-то качестве!) внушает уважение, а ведь еще обещают сетевую часть с изюминкой, да и вообще, повсеместно – сплошные сюрпризы.

ТЕТРАКЦИОНЫ



■ В Most Wanted будет целых восемь режимов состязаний. Помимо обычной гонки по чекпойнтам, обещаются Toll Booth Races, Speed Trap Photos, Outrun, Outrun Best Route, Circuit, Sprint, Knockout и Milestones. Хотя это мало о чем говорит нам. Учитывая хотя бы длину списка, можно сделать вывод, что скучно не будет.

Ж ДЕЙСТВУЕМ С РАЗМАХОМ

Сериал Need For Speed никогда не был обижен выбором автомобилей. Most Wanted — это еще один большой шаг вперед. Не эря поклонники серии жаловались на засилье бюджетного японского автохлама в Uderground и Underground 2. Среди известных в мире автомобильных брендов ожидаются: Chevrolet, Jeep, Porsche, Mazda, Ford, Lotus, Mercedes—Benz, Subaru и даже (в кои—то веки!) Audi и BMW. Кстати, на одних из первых скринов из игры красовалась именно роскошная BMW M3.







09 / CEHTRISPL / 2005 43

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | ROME: TOTAL WAR – BARBARIAN INVASION



ЖАНР ИГРЫ Turn-Based Strategy / Real-Time Strategy **ИЗДАТЕЛЬ** Sega **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ** 1C РАЗРАБОТЧИК **The Creative Assembly** КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ До 6-ти ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.totalwar.com/ community/rtwbi.htm ДАТА ВЫХОДА 17 сентября 2005 года



ROME: TOTAL WAR – BARBARIAN INVASION

РАЗУМНОЕ. ДОБРОЕ. ВЕЧНОЕ.

ак и положено любой качественной и ожидаемой игре, в одиночестве Rome: Total War после релиза не останется. Помимо армии поклонников, проливающих пот, делая игру еще лучше, о будущем осторожно думают в самой The Creative Assembly. Из искрымысли уже готово разгореться пламя – Rome: Total War – Barbarian Invasion.

Наиболее совершенной игрой из серии *Medieval: Total War*, предка Rome, был адд-он *Viking Invasion*. К моменту выхода сего опуса, разработчики окончательно освоили нелегкое ремесло создателей глобальных стратегий, учли все ошибки и пожелания поклонников. В итоге получилась не просто новая игра, а полностью завершенная логически картина. Почерк мастера ни с чем не спутаешь. Никто не знает, какая судьба уготована зреющей в недрах The Creative Assembly новой игры, но пара прецедентов уже есть, а потому наш первый взгляд не будет скептическим. Все-таки

иногда не только нужно, но и искренне хочется быть оптимистом.

ПРИМАСЫ ИСТОРИИ

Если ты помнишь, конец великой Римской Империи совсем не подходил славе государства, гремевшего на весь чумазый мир того времени. Какие-то дикобразы в шкурах и с палкамикопалками в руках сокрушили сначала непобедимую до того армию Рима, а затем разрушили и сам «вечный город». С тех пор умные люди знают, что любой империи, даже самой могущественной, рано или поздно приходит конец, а язык обогатился таким словами, как «варвары», «вандалы», «готы» и «гунны». Сразу отдадим авторам должное за смелый исторический эксперимент. Действие в Barbarian Invasion начинается не в тот момент, когда над Римом сгустились тучи, а позже. Ромул, последний император, мертв, а внутри государства, не говоря уже о границах, на полную катушку хозяйничают варварские племена. Относительно спокойным началом трудовой деятельности Rome тут и не пахнет.

THE BEGINNING

Ничто так не закаляет, как трудности. Приняв бразды правления над развалившейся империей, тебе придется не только отражать перманентную агрессию обезумевших орд,

В Европе теперь будет куда больше места, где можно устроить кровавую резню

09 / CENTREPЬ / 2005

ROME: TOTAL WAR - BARBARIAN INVASION | PREVIEW



но и заново воссоздавать былую имперскую мощь. Задача трудна вдвойне, так как придется торопиться.

Разработчики клянутся, что дополнение не превратится в набор косметических изменений и отраду для копилки в виде новых юнитов и игровых фракций, которыми игра обижена не будет, новых обещано аж 10 штук. Разумеется, все они окажутся в твоей власти, если пожелаешь.

Новые фракции получат не только уникальную символику и оригинальных юнитов. Тактика и задачи наций будут, видимо, в корне различаться. Главная особенность тех же варваров – они не стеснены какими-либо географическими рамкам. В любой момент орда может вместе со всеми жителями сняться с постоянного места обитания и отправиться в лучшие места (само собой, попутно сея смерть и разрушения). Поэтому, просто захватив ключевые города, ты не решишь проблем с голодранцами. Их можно только искоренить полностью, как тараканов.

Кое-какие изменения ожидают тактическую составляющую. Появится больше умений для пехоты в ближнем бою: например, «ёж» у копейщиков. Легковооруженные бойцы, наконец-то, смогут переправляться вброд. Было бы неплохо, если бы и кавалерия обладала такой естественной, как мне кажется, возможностью.

Ш СЛОНЫ ИДУТ НА СЕВЕР

Вслед за появлением новой сюжетной линии, увеличится и глобальная карта. В Европе теперь будет куда больше места, где можно устроить кровавую резню.

Философия серии, тотальная война, в ВІ сделает еще один шаг к абсолютному злу. Повс-



танцы станут куда более опасным противником, твои генералы могут решить, что правда на стороне возмущенных. Кстати, высший офицерский состав можно будет нанимать на службу, а особо отличившихся даже принимать в семью – за верность и честную службу. Одним словом, куда ни посмотри, авторы обещают все улучшить. Взялись даже за религию! Теперь вид вероисповедания фракции будет в значительной степени влиять на геймплей. Как, правда, пока никто не говорит. Дерево технологий тоже усложнят. Во всяком случае, строительство новых зданий без финансирования науки вряд ли будет возможным.

За кадром описания остался еще целый ряд нововведений, которые разработчики скрывают, как сюрпризы. Но как бы там ни вышло, ВІ одна из немногих стратегических игр, которые непременно стоит ждать хотя бы ради описанных нововведений.

NIGHT ON EARTH



■Одна из изюминок Barbarian Invasion — ночные битвы. Как видно на некоторых скриншотах, графический движок игры прекрасно справляется с новыми требованиями, выдавая по-прежнему отличную картинку. Какие тактические преимущества несет ночной бой — рассказывать, думаю, не нужно. Особенно, надо заметить, это будет видно в сетевой игре.

ПИДУЩИЕ НА СМЕРТЬ

К ое-что уже известно о новых фракииях, между которыми развернется основная борьба в **Barbarian Invasion**. Среди них – восточные римляне, западные римляне, саксонцы, франки, вандальі, готы, гунны, самаритяне и наследники персидской империи. Как видишь, внушительную часть в этом списке занимают варвары, обладающие двумя преимуществами, — их много и они безумны. Разработчики утверждают, что различия между фракциями будут довольно существенными.







09 / CEHTRISPL / 2005 45

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER





 Надо будет поблагодарить водителя за то, что он удачно припарковал автомобиль.



Из космоса поступают самые последние

ЖАНР ИГРЫ

Thirst-Person Tactical Action

ИЗДАТЕЛЬ

Ubisoft Entertainment

РАЗРАБОТЧИК

Red Storm Entertainment совместно с GRIN

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Не объявлено

информация в интернете

www.ghostrecon.com/ us/ghostrecon3

ДАТА ВЫХОДА

IV квартал 2005 года

TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

ВОЙНЫ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

2004 году поклонники игры обрадовались анонсу *Tom Clancy's Ghost Recon* 2. Увы и ах, все это удовольствие могли наблюдать только обладатели приставок...

■ НА СМЕНУ ПОХОРОНАМ ПРИШЛО РОЖДЕНИЕ

Посыпание голов пеплом и отпускание отборных ругательств в адрес создателей консолей продолжалась до тех пор, пока на выставке ЕЗ 2005 не была представлена третья часть сериала, которая на твоем ненаглядном РС выйдет в первую очередь. И лишь потом проект пожалует на **Xbox 360**. Это следует отнести к разряду хороших новостей. Плохая новость заключается в том, что отлично зарекомендовавшая себя американская компания Red Storm Entertainment занимается исключительно приставочной версией проекта, РС-вариант поручено мастерить доблестной шведской студии **GRIN**, чьи сотрудники отметились лишь футуристическими продуктами Ballistics и Bandits: Phoenix Rising. Не знаю, как тебя, но меня очень сильно настораживает факт перехода лощеного тактического симулятора в руки людей, за плечами которых находятся лишь аркадные гонки.

СПАСИБО ПРИСТАВКЕЗА НАШЕ СЧАСТЛИВОЕ ДЕТСТВО

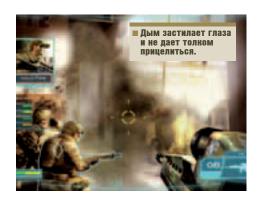
Высказанная ниже мысль тебе покажется крамольной, но твой покорный слуга считает, что факт отсутствия второй части на РС не стоит расценивать как отрицательное явление. Сейчас объясню, почему я так думаю. Дело в том, что *Tom Clancy's Ghost Recon 2* затачивался преимущественно под нужды Хbox и появился на этой консоли точно в срок. Если бы игра перекочевала к нам в том же виде, в котором она вышла на приставке, то ее бы сразу же стали ругать за пониженный градус реализма и далеко не передовую графику.

Пока не ясно, насколько правдоподобной окажется *Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter*, зато качество картинки не вызывает ни малейших нареканий. К сожалению, спасибо за это следует говорить корпорации *Microsoft*, вознамерившейся этой осенью запустить на орбиту электронных развлечений новый спутник под названием Xbox 360. онфигурация у этой машинки настолько мощная, что консоль от *Билла Гейтса* (Bill Gates) может легко заткнуть за пояс конфигурации многих современных персональных компьютеров. Суди сам: центральный процессор IBM

Все взрывается, разрушается, ломается, воспламеняется, передвигается и так далее

46

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER | PREVIEW



PowerPC с тремя симметричными ядрами и тактовой частотой 3,2GHz, 512Mb GDDR3 оперативной памяти с частотой 700MHz и 3D-ускоритель от **ATI** мощностью 500 MHz. Это тебе не фунт изюма!

ВПЕРЕДИ ПЛАНЕТЫ ВСЕЙ

На минувшей выставке Ubisoft Entertainment посетители экспозиции сошлись в едином мнении, что с переходом на Xbox 360 разработчики наконец-то развязали себе руки по части использования передовых графических технологий. Взгляни на то, как образцово-показательно прорисована форма спецназовцев. От внимания художников не ускользнула даже такая мелкая деталь, как шершавая поверхность бронежилетов и складки на рукавах. На модель одного персонажа уходит аж двадцать тысяч полигонов.

Не обойдется без реалистичной физической модели окружающего мира. Все взрывается, разрушается, ломается, искривляется, воспламеняется, передвигается и так далее. Самой главной новинкой должно стать отображение эмоций персонажей на их лицах.

Ш СНОВА В ДЕЛЕ

Впрочем, одной красивой картинкой сыт не будешь. Нам подавай интересный сюжет и богатый игровой процесс. У разработчиков в закромах хранится и то, и другое.

В 2013 году армия США решила опробовать передовую технологию Integrated Warfighter System на членах спецподразделения «Призраки». По своей сути это комплекс связанных промеж собой электронных



прибамбасов, превращающих бойцов в универсальных солдат. А еще как назло в это же время в Мехико на крупной конференции глав ведущих государств местные революционеры захватили в заложники американского президента. Вот и приходится капитану Скоту Митчеллу (Scott Mitchell) с соратниками испытывать новинку не на учениях, а в реальных боевых условиях.

Пока известно то, что у отряда на вооружении находится тридцать видов смертоносных машинок, и что действия игры развернутся на территории столицы Мексики и ее окрестностей. В одиночную кампанию войдет двенадцать миссий (для их прохождения среднестатистическому игроку потребуется двадцать часов), а еще пятнадцать карт будут доступны в режиме мультиплеера.

💾 СОБОЛЕЗНОВАНИЯ



■ Официальный комментарий, объясняющий причины свертывания работ над Tom Clacy's Ghost Recon 2 включал в себя следующую фразу: «Мы не хотели идти на риск и выпускать продукт, который бы не отвечал чаяниям фанатов. Учитывая несущественный разрыв меж ду датами выхода второй и третьей части, в интересах поклонников сериала мы решили сделать выбор в пользу последней».

🚻 «НУ, НЕ ШМОГЛА Я, НЕ ШМОГЛА»

Вфевральском выпуске журнала за этот год мы уделили три страницы игре Tom Clacy's Ghost Recon 2. Выход проекта был намечен на І квартал. Каково же было наше удивление, когда в середине апреля от издательства Ubisoft

Entertainment пришла весть о том, что РС-версия проекта попросту закрывается. Причина - очень плотный график разработчиков. Они честно трудились над второй частью для РС, но французское издательство попросило их бросить все свои силы на создание сиквела.







47 09 / GEHTREPL / 2005

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS





RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

РОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

зяв на вооружение надежный многотонный флагман с подобающим именем Big Huge Games, Microsoft Game Studios вполне уверено чувствует себя на волнах стратегического жанра. Между тем, полноводная река, берущая исток в роднике ВНG, готовится влить очередную порцию живительной влаги в океан RTS. Ею станет игра Rise of Nations: Rise of Legends.

Ввиду успеха *Rise of Nations* и *Rise of Nations: Thrones and Patriots* никого бы не удивило, если бы следующим проектом Big Huge Games стала *Rise of Nations 2*. Однако, несмотря на шквал положительных отзывов, который сопровождал выход RoN и RoN:TaP, разработчики решили не идти дальше по проторенной дорожке. Игроделы-искусники из Big Huge Games резко свернули с колеи человеческой истории и помчались по просторам фэнтезийных миров. Разработчики всячески открещивают свое новое детище

Игроделы-искусники резко свернули с колеи человеческой истории и помчались по просторам фентези

от статуса сиквела и прочат ему судьбу совершенно самостоятельного проекта.

ТЕМЫ НАШ, МЫ НОВЫЙ МИР ПОСТРОИМ

Размышляя о том, какой конфликт нужно положить в основу игры, авторы меньше всего хотели отталкиваться от банальной концепции «Добро побеждает Зло». После томительных часов непрекращающегося мозгового штурма было решено положить в основу игры полное драматизма противостояние мифа и реальности, волшебства и разума, магии и технологии. Одной из ключевых сюжетных проблем RoL станет катастрофический эффект, который столкновение этих титанических сил способно оказать на Aio (так разработчиками назван игровой мир).

ПЕРЕПИСЬ НАСЕЛЕНИЯ

Хрестоматийные расы, по мнению создателей игры, давным-давно набили у геймеров оскомину. Поэтому было принято решение оставить в покое шаблонный набор «люди-эльфы-орки-прочая-нечисть». Твари, придуманные концепт-художниками из ВНG, вполне могут прийтись по душе публике, за что она возблагодарит девелоперов (а точнее, их опекунов из Microsoft) материально. На данном этапе в игру предполагается внедрить

48 09 / CENTRISPL / 2005

RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS | PREVIEW



четыре расы: две - на стихию магии и столько же - на царство техники. Надо заметить, что, отойдя от истории земных цивилизаций, разработчики не прекратили черпать из нее вдохновение. Технократическая раса Vinci, к слову, неспроста получила свое название: внешний вид ее строений и облик ее бойцов были сделаны по образу и подобию работ великого Леонардо да Винчи, а также на них повлияла эпоха Промышленной Революции. Alim же, как можно догадаться уже из восточного звучания слова, позаимствовал немало родовых черт из арабских сказок «Тысяча и одна ночь».

МЕХАНИКА

Разработчики резонно сочли, что инновационные идеи, заложенные ими еще в RoN, вполне подойдут и для фэнтезийного мира. В частности - их фирменная концепция построения кампании «Conquer the World», а также самобытная система технологий, наличие национальных границ, внутри которых союзные армии получают преимущества, в то время как вражеские терпят урон, и прочие ценные находки. Механизм «возраста» городов был заменен районной структурой: город поделили на военный район, купеческий район, район гильдий и дворцовую площадь. Каждый район города дает нации определенные бонусы. Дворец может быть построен в последнюю очередь. Его наличие добавляет городу прочности, а также дает весомый прирост к прочим показателям. Не обойдется и без сбора ресурсов: натуральной валютой мира Аіо станет ископаемый тимониум.

🚻 ГЛАЗ ВИДИТ...

Настало время затронуть тему графики RoL. Работа Big Huge Games по части визуализа-



ции новой игры внушает уважение с первого взгляда на скриншоты. Сразу становится понятно, что на этот раз Big Huge Games не только перепрыгнули на целую голову самих себя, но перещеголяли такую образцовую в графическом исполнении стратегию, как Earth 2160, не говоря уже об Act of War: Direct Action. Обе эти игры отлично выглядят сегодня, но будущее определенно не за их движками. Дразня нас красивым высокополигональным фантиком, BHG одновременно обещают сохранить - и даже усилить эпический размах действа, к которому мы успели привыкнуть в Rise of Nations.

III SUMMA

Анализируя масштаб проделанной работы, хочется поверить в каждое слово игроделов из Big Huge Games, Уверен, в 2006 году нас ждет грандиозная игра, которая не оставит равнодушными поклонников жанра и привлечет в стан RTS новых адептов. Rise of Legends - это еще одна возможность убедиться, что в подшефных Microsoft цехах собирают не только форточки, но и окна в будущее.



🔡 В ПОГОНЕ ЗА АДРЕНАЛИНОМ



■ Разработчики стараются сделать Rise of Legends более захватывающей и стремительной. Например, они хотят избавить игрока от пер воначального этапа неизбежной рутины отстройки. По их мнению, эта обязательная часть каждой партии делает как одиночные, так и многопользовательские сражения в Rise of Nations чересчур вдумчивыми и затянутыми. ВНG идут на все, чтобы добавить драйва своей игре в частности и жанру в целом.



— ОН ПОДАРИЛ ИМЯ ЦЕЛОМУ НАРОДУ

еонардо да Винчи был уникальным универсалом. Величай-механике, был мастером стихотворного экспромта и замечательным музыкантом-импровизатором. Систематическое изучение его научных набросков позволило к концу XIV века обнаружить, что художник предвосхитил едва ли не все завоевания научной революции XVII века и промышленной революции века последующего. Прослыв «изобретателем неслыханных химер и невиданных чудищ», как мог Леонардо не вдохновить создателей расы Vinci?







49 09 / GEHTREPL / 2005

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | WARHAMMER 40K – WINTER ASSAULT



ЖАНР ИГРЫ Real-Time Strategy ИЗДАТЕЛЬ THQ PAЗРАБОТЧИК Relic Entertainment КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ ДО 8-МИ ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.dawnofwargame.com ДАТА ВЫХОДА Сентябрь 2005 года



WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR – WINTER ASSAULT BOÜHA ПО-ЗИМНЕМУ

аняв призовое место в списке лучших стратегических игр ушедшего года, Warhammer 40k: Dawn of Warникак не могла остаться без законного дополнения. В таких случаях, что бывает крайне редко, желания издателя, разработчика и игрока полностью совпадают. Общественность и правда хочет скорой добавки, и у Relic она есть.

Нетрудно догадаться, какая участь ожидает **Winter Assault** (именно так разработчики нарекли свое очередное детище) – шансов на провал у игры просто нет. Конечно, во многом успех оригинала – заслуга Relic. Веников там не вяжут, скелетов в шкафу не держат, к работе своей относятся ответственно. Нет ничего удивительного в том, что нововведений и вкусностей в WA обещают с избытком. Если бы речь шла о сиквеле, никто бы не обиделся.

!!! НОВЫЕ ЛЮДИ

С сиквелом же пока придется подождать. Игроки всего мира уже давно хотят, чтобы

Пятую позицию в списке игровых национальностей займут Imperial Guard – Императорская Гвардия

Relic сделала им игру со всеми расами сразу, а разработчикам сейчас пока не до этого. В WA будет только одна новая раса, что в рамки дополнения вполне укладывается. Пятую позицию в списке игровых национальностей займут Imperial Guard – Императорская Гвардия.

С этими ребятами ты уже должен быть знаком, если играл в **DoW** - там им приходилось большую часть времени играть роль статистов (то есть, пушечного мяса) в различных роликах и миссиях. Естественно, возможности расы в таких случаях могли быть раскрыты лишь частично, теперь же ты увидишь, каковы гвардейцы в полную силу. Надо сказать, выглядят особо приближенные к императору грозно - брутальная бронированная техника, высоченные роботы, «Сентинели», на ногах-спичках, наконец огрины (почти что огры). Так уж получилось, что мифические людоеды каким-то образом уживаются с людьми. Вполне возможно, что они дрессированные.

У гвардейцев, естественно, есть свои достоинства и недостатки, хорошо знакомые тем, кто на короткой ноге с легендарным сеттингом. Поскольку главная задача расы – защита императора, у Гвардии особенно хорошо получается обороняться. Это касается, в том

50 09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

WARHAMMER 40K - WINTER ASSAULT | PREVIEW



числе, и искусства фортификации: база гвардейцев обычно выглядит как хорошо укрепленная позиция времен обеих мировых войн.

Зато в атаке, а особенно в рукопашной схватке, ребята не очень. Боевая техника у них, в основном, дальнобойная, БТР с бойницами (можно стрелять на ходу прямо из брюха!), поэтому месить грязь, впившись противнику в горло, люди императорского двора не любят. Так что, ничего удивительного нет в том, что за гвардейцами присматривают Комиссары. Их задачи на удивление схожи с нелегкой работой предков - советских товарищей: стрельба в затылок для поднятия общевойскового морального духа. Правда, огринам такая помощь не требуется, они одинаково опасны как на расстоянии, так и в ближнем бою - сказываются все-таки исполинские размеры и подчеркнуто уголовная внешность.

ЧЕРНОВИКИ

Несмотря на работу над новой расой, Relic не оставили без внимания прочие стороны. У всех без исключения участников конфликта появятся новые юниты.

Немало времени уделяли мелочам – например, анимации. Глядя на игровые ролики, становится заметно, насколько аниматорам удалось оживить действия моделей, сделать их более разнообразными. Кстати, в WA ты увидишь даже такой эффект, как kill-cam, демонстрирующий наиболее зрелищные моменты агонии поверженных врагов. Кроме разнообразия в поведении, изменения коснутся и



внешнего вида юнитов. Теперь пехотные отряды будут иметь в своих рядах несколько отличающихся между собой солдат.

Наконец, действие некоторых миссий будет происходить в зимний период. Почему столь незначительная, кажется, деталь отражена в названии игры, мы, наверное, узнаем только в процессе прохождения. Пока же зимние уровни смотрятся не очень уж удивительно и необычно. Возможно, общая техногенная атмосфера игры не в лучшей форме способствует этому.

ВОЙНА И МИР

Сюжетная линия дополнения уже известна. Камнем преткновения станет космический корабль, артефакт, дарующий хозяину циклопическую силу. Миссий обещают порядка



■ Пока разработчики еще не подтверждали список новых юнитов для других фракций, но некоторые подробности уже стали известны. Десантники обзаведутся Капелланом, их сумасшедшие коллеги – Сhaos Магіпе – Берсерком, который, надо думать, доставит врагам массу неприятностей в ближнем бою. У орков мы, наконец, увидим Варлорда, а питомник Эльдаров пополнится прелестным драконом. Авторы работали и над старыми юнитами. Их характеристики были изменены в угоду новому балансу сил.



ПРИ РАЗРЕШИТЕ ПРЕДСТАВИТЬ

Всписке офицеров Императорской Гвардии состоят обладающие магическими способностями Псайкеры, Техножрецы и Генералы. Как и космодесант, эта раса достаточно сбалансирована: представлены как магические юниты, так и чисто «боевые» единицы. Лучше всего гвардейцы чувствуют себя в бою на больших дистанциях. Для этого у них в распоряжении имеется внушительный арсенал дальнобойного оружия, ярким представителем которого является самоходная гаубица Василиск.







09 / CENTRISPE / 2005 51

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | WARHAMMER 40K – WINTER ASSAULT



цессе прохождения поиграть можно будет за все расы сразу.
Сделать одну, по сути, кампанию за все расы – вполне объяснимое решение. Планы на будущее в контексте сюжета у каждой из сторон довольно

для «плохих» и «хороших». В про-

существенно отличаются. По большому счету корабль-то нужен только людям. Орки все равно не знают, что делать с таким внушительным по размерам чудом техники, а эльдары традиционно машут кулаками за компанию – их интересы вообще пока никак не представлены. Выяснять отношения заклятые враги будут по старым правилам – никаких

особенных изменений в тактике не предвидится, хотя в сетевой игре разработчики обещали несколько расширить возможности игроков. Хорошие новости для любителей играть от обороны: появятся бункеры (во всяком случае, у гвардейцев – точно) и системы тоннелей. Как будет функционировать и то, и другое – пока не очень понятно, но очевидно, что у сидящих в обороне появится больше возможностей.

ЕЩЕ НЕМНОГО

Хочется верить, что в финальной версии, кроме всего уже описанного, нас ждет еще масса разнообразных сюрпризов.

Ведь оригинальная игра, как ни крути, не отличалась особенно увлекательным однопользовательским режимом. Будем надеяться, что уж в Winter Assault его доведут до ума, и играть в нее будет интересно не только с живым соперником, но и в режиме кампании.

Благо, ждать осталось совсем недолго – игра уже на пути к полкам магазинов. А пока – скрестим пальцы.

Камнем преткновения станет космический корабль, артефакт, дарующий хозяину циклопическую силу





52 09 / CENTREPS / 2005

«Светинициванная этого ну гутасшедного рубитва и качественных ремевых элементов Cimpana Viap











По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 1с@1c.ru, http://games.1c.ru



PREY

ИНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

еловеку трудно выдумать образ пришельца с другой планеты. Мы ведь все равно мыслили и будем мыслить именно нашими, человеческими категориями. И редко, крайне редко мы можем представить себе нечто действительно чужое. Кажется, как раз один из этих моментов смогла поймать Human Head Studios. От ее возрожденного из пепла *Prey* отчетливо тянет чем-то неземным. В облике пришельцев, в главном герое, в уровнях таится что-то неуловимо чужое. И странное.

Разработчики определенно выиграли, сделав ставку на причудливую инопланетную расу, таинственную культуру индейцев Чероки и потрясающий визуальный ряд. Даже простой видео-ролик, который всем желающим крутили на **E3**, вызывает щенячий восторг и неуемное желание поскорее начать играть. Что будет с финальной версией – я даже боюсь себе представить.

Возможно, *Half-Life 2* придется потесниться на своем тесном пьедестале.

Нас ждут странные, неземные стволы, от которых за версту веет органикой и высокими технологиями

ВОЖДЬ КРАСНОКОЖИХ

«Как же я ненавижу резервацию! Это вымирающее поселение, в котором мы якобы можем вести спокойную жизнь по старым традициям Чероки. К дьяволу традиции! Одна половина мужчин уже давно продала свою душу огненной воде, вторая – уехала в крупные города зарабатывать деньги. Почему же, черт побери, я протираю здесь портки? Мне разве нечем заняться после службы в армии? Ах, да. Моя красавица. Ради нее я готов и не на такие сумасшествия. Быть рядом с ней, видеть ее глаза, слышать голос... и в тысячный раз предлагать сбежать из этой чертовой резервации. Бесполезно.

...Странно, эту запись в дневнике я сделал только вчера, а кажется, будто прошла уже тысяча лет. Я до конца жизни буду вспоминать те зеленые лучи, которые ворвались в наш задрипанный бар и начали втягивать в чрево зависшего над ним корабля машины, стулья, людей. Под луч попал и я. Подумать только, я сижу в чреве огромного живого корабля, мои руки забрызганы кровью выходцев из других миров, а я все продолжаю писать в свой дневник. Сколько же терпения даровано человеку? Боюсь, мне придется это проверить».

Примерно так рассказал бы тебе главный герой игры о своих похождениях, если бы ты согласился его выслушать.



ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.prev.com

I квартал 2006 года

2K Games
PA3PA50TYNK
Human Head Studios
KONNYECTBO NIPOKOB

Не объявлен

ДАТА ВЫХОДА





Щ ДРУГОЕ НЕБО

На сюжет и атмосферу разработчики явно не пожалели сил. Создавая уровни, по которым предстоит пройти с огнем и мечом нашему герою, ребята из Human Head не стали ограничиваться скучными якобы инопланетными железками космического корабля. Нет, нас запихнут в огромное живое существо, которое до Земли побывало на множестве других планет, втягивая в себя обитателей и привычные им предметы. Именно поэтому в чреве корабля игроку придется столкнуться с представителями самых разных цивилизаций, умудрившихся прижиться в новых условиях. Впрочем, все это потом. Поначалу герой просто хочет сохранить жизнь себе и, по возможности, своей девушке. Никакого спасения мира, плевать на судьбы галактики своя шкура ближе.

🔣 ПАРТИЯ СКАЗАЛА «НАДО»

Итак, вокруг – жуткая помесь органики с высокими технологиями, в руках – полуживая пушка, за плечами – наследие индейцев Чероки. Да, хочет герой того или нет, но его корни дадут о себе знать несколькими очень полезными способностями. В любой момент он может покинуть телесную оболочку и путешествовать по кораблю в виде призрака, для которого не существует преград вроде силовых полей. Дух далеко не беззащитен: он может выпускать во врага стрелы из призрачного лука и манипулировать инопланетными механизмами.

Вторая способность настоящего индейца: воскрешение из мертвых. После того как ге-



роя убьют, он попадает в потусторонний мир, в котором его ждет сражение за собственную душу.

ЗИТИТЕТ

Над населением похитившего нас корабля разработчики постарались на славу. Трудно представить, как они додумались до таких уродов, но твари действительно впечатляют. Большие и маленькие, неповоротливые и чрезвычайно юркие – хороший соперник найдется для каждого игрока. А еще здесь есть дети. Вернее, не простые детишки, а мальцы, захваченные некими призрачными тварями, от которых у малышей загораются глаза и появляется неудержимая тяга к убийству. Честно говоря, немного страшно смотреть, как один захваченный призраком ребе-

ПОРТАЛЫ



■ Одна из фишек старого Prey, перешедшая в его современную версию, — это порталы. Разработчики смогли создать удивительно достоверные разрывы в пространстве: через них можно не только переходить в другие участки уровня, но и стрелять и бросать предметы. Порталы могут возникать в любом месте и на любой поверхности: разрыв на стене у тебя в комнате вполне может стать порталом на потолке в точке назначения. Попробуй не потерять ориентацию в пространстве, пройдя через такую штуку!



📰 ВТОРАЯ ЖИЗНЬ

Воригинале *Prey* – это история об индейце, который занимается охотой на представителей разных инопланетных рас. Строиться игра должна была на впечатляющем по тем временам движке, использовавшем множество новейших технологий. Видеоролики из игры подкрепляли слова разработчиков о превосходстве их проекта – графика внушала уважение. К сожалению, со временем проект стал одним из больших долгостроев игровой индустрии, на семь лет превратившись в игру-призрак.







09 / CEHTRISPL / 2005 55

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | **PREY**



нок хватает другого и с силой швыряет его на острый прут. Бр-р-р.

Кстати, не стоит ожидать здесь большого количества монстров – движок **Doom 3** накладывает некоторое ограничение на число врагов. Зато искусственный интеллект у каждой твари будет достаточным, чтобы заставить

игрока попотеть не хуже, чем при сражении с сотней монстров из того же **Painkiller**. Конечно, не каждый враг будет производить впечатление выпускника Гарварда – никуда не денутся тупые, но сильные монстры.

ТИ ОНО ЕЩЕ И СТРЕЛЯЕТ?

Советую обратить внимание на оружие. Тут извращенная фантазия разработчиков тоже не подвела: нас ждут странные, неземные стволы, от которых за версту веет органикой и высокими технологиями. И что приятно – все сделано более-менее логично. Есть у нас, например, гранаты в виде четвероногой твари, лапки которой выступают в роли чеки.

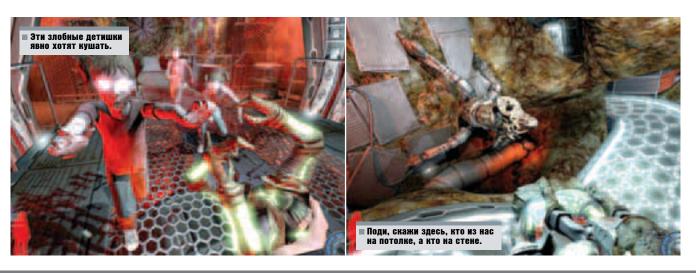
ВВЕРХ НОГАМИ

Еще одна забавная особенность Prey – активная игра с гравитацией. Эта особа здесь будет крайне капризной: ожидаются пробежки по стенам и потолку, внезапные изменения направления силы притяжения и основанные на этом головоломки. Одну из них можно было видеть еще на ЕЗ: игрока поме-

МУЛЬТИПЛЕЕР?

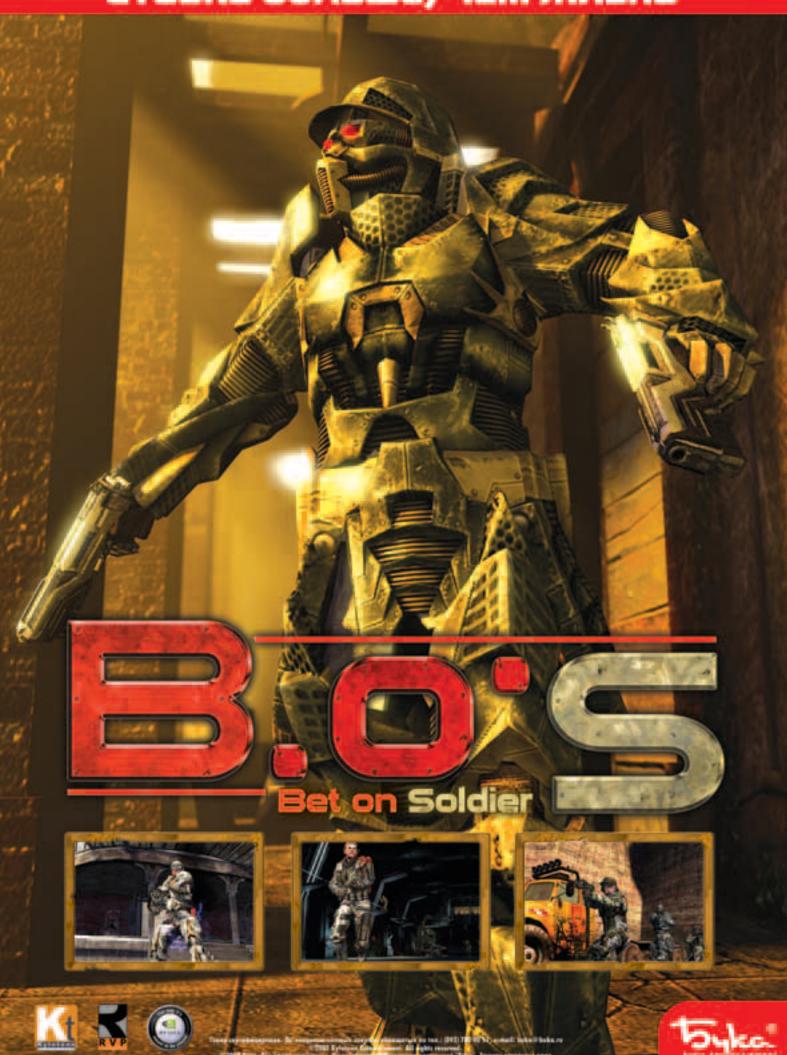
Насмотря на то, что основные усилия разработчики направляют на однопользовательский режим, мультиплеер тоже без внимания оставлен не будет. Пока что информация о количестве игроков и режимах игры отсутствует, но доподлинно известно, что многопользовательский режим будет максимально активно использовать все фишки сингла. Ожидаем расставленные тут и там порталы, активное использование способностей Чероки и, вполне возможно, бои на здешних средствах передвижения.





56 09 / CENTREPS / 2005

Ставка больше, чем жизнь



ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | **PREY**





🔣 ПОКАТУШКИ



■ Еще одна заявленная «фишка» Prey – это средства передвижения. Пока что нам довелось взглянуть только на одно из них. По ходу прохождения игрок набредает на некую сферу, сев в которую получает возможность летать и стрелять небольшими ракетами. Кроме того, к сфере прикручен манипулятор, с помощью которого можно раскидывать в стороны небольшие объекты. Показанные в видео дуэли между двумя боевыми сферами выглядели динамично и занимательно – руки так и тянулись к штурвалу.



ром пос- фекты стали

щали в здоровенный квадрат, в котором постоянно менялись местами пол и полок. Загвоздка была в том, что в квадрате тут и там зияли дыры, из которых явно не стоило выпадать.

Ш ОТОРВЕШЬ ГЛАЗ?

Стоит заметить, что движок Doom 3 еще никогда так здорово не выглядел. Модели стали более детализованными, потеряв при этом раздражающий пластиковый вид, спецэф-

фекты стали гораздо более правдоподобными, да и физика выглядит еще достовернее. Плюс мы наконец-то увидим этот движок при дневном свете: время от времени главный герой будет получать уроки от своих предков, действие которых происходит в огромных каньонах посреди пустыни. Красотища, а не уровни.

Впечатляющий проект обрел вторую жизнь. Удивительная атмосфера встретилась с одним из лучших движков нашего времени, а оригинальный герой – с совершенно чуждыми нашему сознанию монстрами. Безумно хочется посмотреть на финальную версию игры, благо, пока что проект выглядит чрезвычайно привлекательно. Я еще никогда так не жаждал быть индейцем!

В любой момент герой может покинуть телесную оболочку и путешествовать по кораблю в виде призрака





58 09 / CENTREPS / 2005



ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD



ЖАНР ИГРЫ First-Person Action ИЗДАТЕЛЬ UbiSoft Entertainment PAЗРАБОТЧИК Gearbox Software КОЛИЧЕСТВО ИГРОНОВ Не объявлено ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.brothersinarms game.com ДАТА ВЫХОДА З квартал 2005 года



BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

ВОЙНА ЕЩЕ НЕ КОНЧИЛАСЬ

гра Brothers in Arms всегда выгодно смотрелась на фоне уже порядком приевшихся шутеров по мотивам Второй мировой войны. Неплохие тактические задатки и хорошая атмосфера по праву обеспечили проекту народное признание, а разработчикам—неплохие прибыли. Впрочем, денег никогда не бывает много, так что еще до выхода оригинальной игры сотрудники Gearbox поделились планами по созданию сиквела. И вот, появилась информация о первом продолжении BiA—Earned in Blood.

Само собой, декорации изменений не претерпели: все та же война, все те же вооруженные силы США, даже операция осталась прежней. Правда, на этот раз высадку в Нормандии мы увидим глазами другого героя, с которым, кстати, нам довелось повстречаться еще в оригинальной Brothers in Arms. Разработчики планируют искусно сплести сюжеты обеих игр, позволив посмотреть на уже изве-

Игрок сможет динамитом пробивать стены, обеспечивая себе альтернативные пути подхода к врагу

стные нам сражения с другой стороны. Интересно, насколько у них это получится.

ШЕЩЕ ТАКТИКИ?

Основная концепция игры тоже осталась прежней: перед нами экшен с элементами тактики, в котором под наше управление попадает отделение американских десантников. Стоит заметить, что при всех своих достоинствах, **Brothers in Arms** зачастую зажимала тактический гений игрока в узких рамках линейного уровня. Вступая в бой с каждой новой группой врагов, мы с первого взгляда видели, где лучше разместить своих бойцов и с какой стороны стоит обойти противника.

В новой игре все будет несколько сложнее. В первую очередь, этому способствуют уровни. Теперь они стали гораздо больше, на них появилось значительное количество объектов, да и размеры открытых пространств увеличились. Вот это немного страшно – я помню, как тяжело было атаковать вражеские позиции в чистом поле. Тем не менее, игре это наверняка пойдет на пользу: за счет увеличенных уровней возрастает количество возможных подходов к врагу.

Хотя теперь немцы не будут спокойно сидеть в укрытии, дожидаясь нашего стремительного прорыва в тыл. Они тоже будут стараться

60 O9 / CEHTRISPIS / 2005

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD | PREVIEW



обходить нас с флангов и не давать высунуть нос из-за укреплений. Забавно, но, судя по обещаниям разработчиков, вражеские солдаты должны были делать это еще в оригинальной Brothers in Arms, но, видимо, что-то не сложилось.

Ш ГОРОДСКОЙ КОШМАР

Что радует, так это большое количество миссий, происходящих в разрушенных войной французских поселениях. Городские бои по праву считаются самыми опасными и напряженными – вражеская пуля может прилететь откуда угодно, поэтому зачищать квартал за кварталом будет очень непросто.

Кстати, на этот раз уровни обзавелись разрушаемыми объектами. Обладая зарядом динамита, игрок сможет пробивать определенные стены, обеспечивая себе альтернативные пути подхода к врагу. Вот это удачная идея – ни что так не радует, как большое разнообразие в прохождении.

Само собой, обещают новые виды оружия, вроде немецкого FG42 или M3 «Grease Gun» союзников и новую технику, некоторыми видами которой можно будет командовать. Пока что из новых транспортных средств представлена только вражеская гусеничная машина, несущая в бронированных недрах шесть солдат, которых прикрывает установленный на башне пулемет. Адская штука.

ТИМОЖЕТ, ОБНОВИМ?

К сожалению, скриншоты подсказывают, что движок у игры остается прежним. В принципе, все выглядит довольно неплохо и жи-



венько, но все же хотелось чего-нибудь нового. Ничего не поделаешь, придется довольствоваться припарками, вроде более четких текстур и продвинутой системы обработки освещения.

Честно говоря, ожидать чего-то необыкновенного от Earned in Blood не стоит. Это всего лишь дополнение к очень хорошей игре. Будет неплохо, если адд-он окажется ненамного хуже оригинала, и совсем замечательно – если он сможет удержать установленную Brothers in Arms планку качества. Заранее не советую ждать чуда – просто настрой себя на несколько приятных вечеров в компании своего отделения, которому в очередной раз предстоит обойти половину Нормандии, выгоняя из нее окопавшихся фашистов.

БОЛЬШЕ ЖИЗНИ

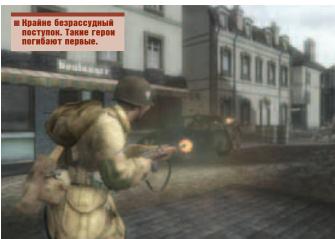


■ Солдат из оригинальной Brothers in Arms трудно назвать куклами. В Earned in Blood разработчики собираются пойти еще дальше по пути «оживления» персонажей. Для каждого из них прописывается огромное количество реплик, которые герой будет произносить в зависимости от выполняемой миссии и обстановки вокруг.

Ж АТАКА РОДСТВЕННИКОВ

Укрепляя дух солдатского братства, разработчики решили к уже имеющемуся в игре многопользовательскому режиму добавить возможность совместной игры. Объединившись в команду, ты можешь вместе с другом выполнять специальные миссии или оборонять определенный объект от бесконечно наступающих отрядов врагов. Само собой, делать это вы будете не одни – под твоим командованием и под командованием твоего друга будет по отделению бравых американских десантников.

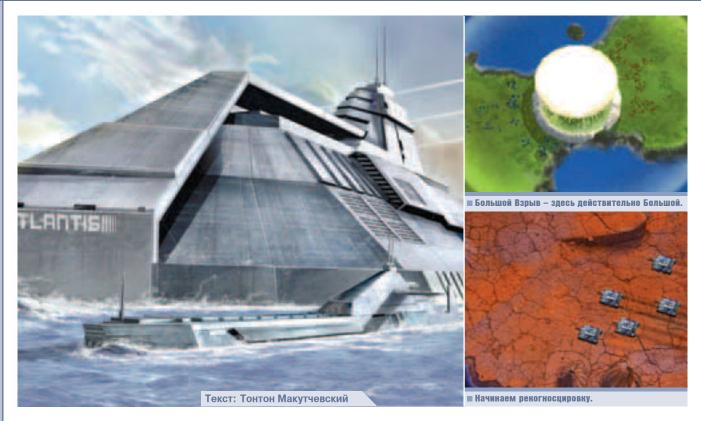






09 / CEHTRISPL / 2005 61

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | SUPREME COMMANDER



ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
РАЗРАБОТЧИК
Gas Powered Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
supcom.gaspowered.com
ДАТА ВЫХОДА
2006 год



SUPREME COMMANDER

ТОЧКА-ТОЧКА-ЗАПЯТАЯ

онец 1997 года ознаменовался переворотом в жанре стратегий в реальном времени. Именно тогда Крис Тэйлор (Chris Taylor) выпустил Total Annihilation, Первую Полностью Трехмерную Стратегию. Прошло 8 лет. Изменилось многое. Тэйлор потерял контроль над брендом Total Annihilation, основал новую компанию и успел выпустить серию аркадных RPG Dungeon Siege. Теперь пришло время для продолжения тотальной аннигиляции. Встречайте его духовного последователя – Supreme Commander.

пи добро пожаловать в ад

Сюжетная линия остро напоминает мрачное будущее вселенной **Warhammer**. Великая Империя, Золотое Время, когда не проходило столетия без очередного Великого Открытия, менявшего жизнь людей в лучшую сторону. Многие колонии на отдаленных планетах развились настолько, что стали открывать

Несмотря на то, что война происходит в далеком будущем, вооружение землян покажется тебе знакомым

свои подколонии, не утруждаясь ставить Землю в известность. Между некоторыми колонистами начали все чаще вспыхивать мелкие территориальные войны.

Несколько столетий Империя подавляла несанкционированные боевые действия, но растущие как грибы колонии (историки подсчитали, что их количество достигало 1280), коррупция, нехватка живых сил и внезапная атака из «Карантинной Зоны», благодаря которой большая часть флота Земли была уничтожена, сделали свое дело.

Империю охватило восстание. Остатки лояльных земному правительству сил отступили к 16 Основным Мирам, которые когда-то были первыми колониям. Так в 2819 началась эпоха «Бесконечных Войн». В этот трудный момент ты вступаешь в игру. Цель крестового похода ясна как никогда огнем и металлом сломить сопротивление мятежных колоний и объединить Империю в одно целое. Дело осложняется наличием еще двух сторон, Цибранов (Cybran), модифицированных сверхлюдей с имплантантами в мозгах, борющихся за свободу, и носителей инопланетных технологий с сектантскими замашками Эйэнов (Aeon), призывающих погрязших в анархии и го-

62 09 / CENTREPS / 2005

SUPREME COMMANDER | PREVIEW



лоде людей принять «Святой Путь» уничтожения.

Ж КОМАНДИР И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ

Основное действующее лицо, главнокомандующий, способный в считанные часы, используя ресурсы планеты, создать во враждебном мире непобедимую армию, по-прежнему с нами. Правда, теперь он заметно окреп и подрос. «Мы хотим сделать стратегию. Настоящую Стратегию, а не очередную войну за ресурсы», — неустанно повторяет Крис в каждом интервью. Настоящая стратегия в его понимании заключается в единовременном управлении множеством юнитов. Под «множеством» подразумевается «небольшая» армия, которой достаточно завоевать отдельно взятую планету. И то верно — к чему мелочиться?

Но как охватить взглядом не то что армию в несколько тысяч юнитов, но хотя бы десяток авианосцев и еще сотню-другую различной техники, не считая небольшой флот, укомплектованный ядерными боеголовками? Ответ прост: ты можешь в любой момент окинуть взглядом все поле боя, ни на секунду не прекращая битвы. Более того, пара пассов мышью - и вот весь флот, все воздушные силы, вообще все, чем ты владеешь, превращается в разноцветные квадратики, раскиданные по огромной карте покоряемого мира. Теперь можно (и нужно!) легко координировать одновременную высадку металлического десанта в тылу врага с параллельным массивным наступлением тяжелой техники на основные позиции неприятеля. Естественно, предварительно обработав наиболее укреп-

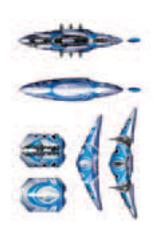


ленные точки парой-тройкой ядерных ракет. Что-то отдаленно похожее наблюдалось в Jeff Wayne's War of the Worlds, оригинальной стратегии 1998 года выпуска, но в Supreme Commander перед твоим взором простирается вся планета целиком, а не только контуры старушки Англии.

Отдельные представители бандформирований будут достигать двух экранов, к примеру, именно такого исполинского размера будет battleship, одна противовоздушная пушка которого больше любого сверхтяжелого танка. А к извечной головной боли от «дружественного огня» обещают добавить боль в области живота от «дружественной лапы»: нет ничего ужаснее, чем наблюдать, как твой шестиногий «мамонт» размером со спальный район опускает лапу на отряд алюминиевых ультра-дорогих диверсантов!



■ Объединенные Силы Земли в основном будут полагаться на гусеницы с колесами, Цибраны сделают ставку на роботов с многосуставчатыми ногами, а Эйоны собираются преимущественно парить над землей или плавать.



🔣 СЛЕДИ ЗА СОБОЙ

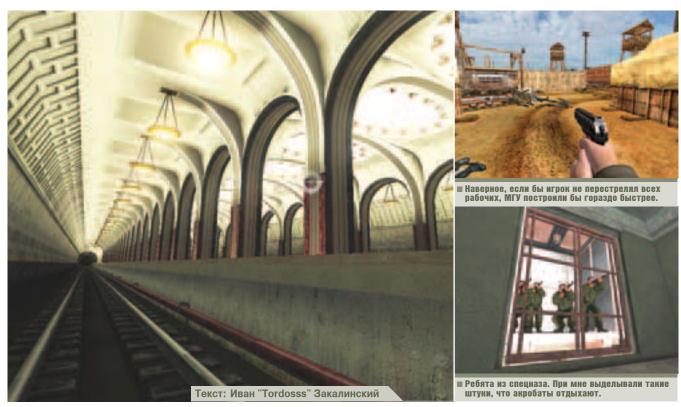
И гра будет тщательно следить за твоими мышещелканиями. Как только твои нервы вконец сдадут, а ты начнешь полоумным дятлом выдалбливать чечетку по ВОН-ТОЙ-<СЕNSORED>-БАШНЕ-НА-НОГАХ-КОТО-РАЯ-СЕЙЧАС-СНЕСЕТ-ВСЮ-БАЗУ, твои войска расценят это так: один клик − принято к сведению, расправимся с текущей задачей и приступим к новой; два клика − концентрация всего доступного огня по цели, но без излишнего фанатизма; три клика − все и вся будет немедленно брошено на уничтожение источника повышенной нервозности.







09 / CENTRISPE / 2005 63



ЖАНР ИГРЫ First-Person Shooter ИЗДАТЕЛЬ Бука ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ Бука РАЗРАБОТЧИК G5 Software/Orion КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ Неизвестно ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.buka.ru/ cgi-bin/show.pl?id=82 ДАТА ВЫХОДА НОЯБРЬ 2005 ГОДА

METPO-2

НАША ПОДЗЕМКА



ольше в метро я не езжу. Не верю, что там не стоят за каждым углом автоматчики в броне. Не может быть, чтобы каждый переход не охранялся постом со станковым пулеметом. Кроме того, я куда-то дел свой ППШ, так что теперь под землей чувствую себя немного не в своей тарелке. И не надо смеяться, я бы на тебя посмотрел после той экскурсии, которую мне устроили разработчики «Метро-2».

Там меня ждало несколько уровней, внушительный арсенал функционирующего оружия и враги, к которым пока что были прикручены мозги от зомби из **«Чистильщика»**, предыдущего проекта разработчиков. Надо признать, даже несмотря на эти упрощения, впечатление от игры мне составить удалось. Сейчас вот отмою руки от крови и поделюсь с тобой мыслями.

™ HET, HE MACO

Конечно, с руками в крови я переборщил. Так, несколько пятен – это все-таки не **Serious**

Как здорово здесь передается чувство скорости! Просто встань на место машиниста и посмотри вперед **Sam** какой-нибудь. Никакого «грудью на амбразуру», забудь о молодецких наскоках на десяток врагов с последующим смешиванием их с землей. Правда, уподобляться Сэму Фишеру тоже не придется. Просто будь осторожен, аккуратнее выбирай позиции и учти, что под пулями трех врагов одновременно устоять невозможно. Поэтому чаще используем укрытия, активно скрываемся от пуль и предпочитаем стрелять в голову. И стараемся поменьше отвлекаться на окружающие красоты – это тоже задача не из легких.

ПРЕПОТА

Нет, серьезно, виды старой Москвы и метро здесь просто потрясающие. Из достопримечательностей мне показали пока только Красную площадь и стройку МГУ, но и этих моментов вполне хватило. Золотые отблески солнца на сверкающих куполах кремлевских соборов, знакомое каждому москвичу здание университета и мощеные улицы Кремля оставляют просто невероятное впечатление. Такого мы в играх еще не видели.

ЧЕМ УБИВАТЬ

Кстати, такого арсенала, как в «Метро-2», мы тоже не наблюдали ранее. Куча образцов военного/послевоенного и просто оригинального оружия, в том числе и те виды, которые лично у меня вызвали просто щенячий вос-



торг. Например, нестандартная «единичка» факел. Кое-какие области местных уровней не отличаются хорошей освещенностью, так что придется подсвечивать себе дорогу. А в случае необходимости всегда можно ткнуть факелом в лицо врагу - очень, знаешь ли, действенно. Или вот подарок всем русским Макс Пейнам - по пистолету «ТТ» в каждую руку. И пускай они не сильно точные, пускай их жутко долго перезаряжать, зато это наше, родное, а не какие-нибудь там «Беретты». Далее следует великий отечественный автомат ППШ. Отличная убойная сила, большое количество патронов в магазине и великолепное решение разработчиков: повесить на режим альтернативного огня стрельбу одиночными. Очень, очень удобно.

Ну и венец извращенной мысли создателей игры – противотанковое ружье! Нет, ты себе представляешь? Стрелять по живой силе противника из пушки, созданной для уничтожения бронированных бестий. Если в итоге разработчики сделают своего рода аналог «рельсы» из **Quake**, я буду стрелять только из этой цацки! Да, снайперки, к сожалению, не будет, но в игре не настолько просторные уровни, чтобы можно было ее активно использовать.

НЕ ТОЛЬКО ШУТЕР

Кстати, одной только стрельбой мы не ограничимся. Например, лично мне пару раз пришлось решать несложные, но головоломки. Продираясь сквозь наводненную солдатами стройку МГУ, я набрел на котлован, в



котором сидела куча солдат. Обойти его не было никакой возможности, так что пришлось искать переключатель учебной тревоги, чтобы отвлечь их от моей скромной персоны. По замыслу разработчиков, ничего сложнее таких маленьких головоломок нас не ожидает, хотя на последнем уровне, бункере Сталина, нам придется немного поднапрячься.

П ДО МЕЛОЧЕЙ

За что я всегда уважаю игры, так это за внимание к деталям. И «Метро-2» в этом ключе пока выглядит очень привлекательно. Взгляни, например, на освещение вагонов метро. Мягкое, удивительно красивое и... интерактивное. Когда я один раз случайно

BCE B METPO!



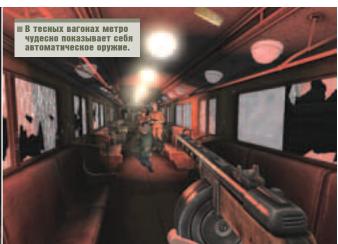
■ Над многопользовательским режимом разработчики пока что еще размышляют. Совершенно точно планируется введение стандартного deathmatch, плюс сейчас под пристальным внимание находится игровой режим, очень напоминающий Counter-Strike. Две команды, одна бомба, один объект, который необходимо взорвать. Остальное додумаешь сам.

Щ ДЕВУШКА НАТАША

Запустив уровень, в котором мне предстояло погулять по внутренней территории Кремля, я с удивлением обнаружил посредине экрана пистолет, который держала изящная ручка с накрашенными ногтями. Подумав было, что главный герой оперативно сменил пол, я вспомнил, что несколько уровней нам предстоит проходить от лица милой девушки Наташи. Каким боком она прикручена к сюжету – пока не совсем ясно, но в том, что она на стороне нашего протеже, можно не сомневаться.







09 / СЕНТИБРЬ / 2005



выстрелил в вагоне из ракетницы, взрывная волна разнесла все лампы, и некоторое время мне пришлось ехать в кромешной темноте. А как здорово здесь передается чувство скорости! Просто встань на место машиниста и посмотри вперед: честное слово, просто дух захватывает.

Добавляем сюда еще такие симпатичные детали, как отлетающие фуражки у офицеров и каски у рядовых, изобилующие симпатичными деталями уровни и получаем внутриигровой мир, затягивающий тебя со страшной силой.

Подъезжаешь в вагоне метро к станции, пригибаешься, чтобы тебя раньше времени не заметил патруль, выходишь на край платформы и аккуратно рассматриваешь прохаживающихся по ней врагов. Выбираешь момент получше и выбегаешь из укрытия, обильно раздавая всем желающим свинец. Приседаешь за ящиком, перезаряжаясь, и благодаришь разработчиков за то, что они пока не прикрутили противнику нормальные мозги. Экшена в игре будет с избытком, уж поверь.

🔣 ЗАГРАДОТРЯД

ригинальное решение придумали разработчики для извечной проблемы «как ограничить свободу игрока на уровне». Никаких примитивных завалов строительного мусора или баррикад. В том случае, если нет дороги в какой-нибудь тоннель или, например, в переход на другую станцию, разработчики просто ставят туда заградительный отряд с парочкой станковых пулеметов. Само собой, без кодов мимо него пройти не удастся – даже не пытайся. Изящно придумано, что тут скажешь.



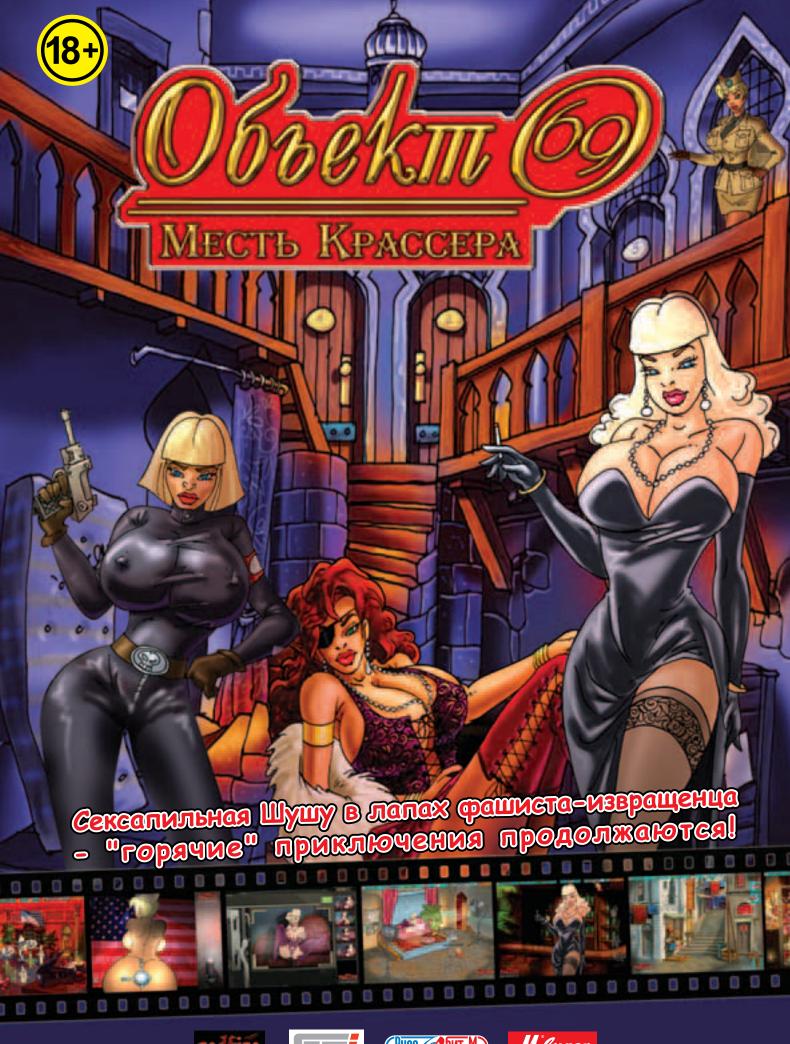
ПОДЗЕМНАЯ КРАСОТА

Стоит отметить работу, проделанную разработчиками над графикой. Движок выглядит очень крепко и красочно. Даже серые и угрюмые бункеры умудряются не давить на психику. О потрясающей работе художников с реальными архитектурными объектами я





66 09 / CEHTREPE / 2005









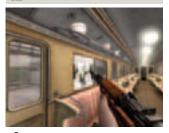


ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | МЕТРО-2





3BOH СТЕКЛА



■ Здорово сделаны местные стекла: они очень реалистично реагируют на попадание в них пуль, разлетаясь исключительно по законам физики. Правда, в показанной мне версии были случаи, что осколок стекла зависал в раме безо всякой опоры, но все неприятности такого рода разработчики пообещали к релизу исправить.





уже говорил – здешние станции метро действительно выглядят как настоящие. Не забыты и модели персонажей – все выполнено на совесть, разве что в показанной мне версии игры был забавный глюк: глаза персонажей отказывались фокусироваться на моей скромной персоне, так что, стреляя, они упрямо смотрели в потолок.

Приятно удивил звук – может быть потому, что звуки выстрелов отечественного оружия мы в играх почти не слышали, а может пото-

му, что они и вправду чертовски хорошо выполнены.

НАШИ СДЕЛАЮТ?

Вроде, в полку перспективных российских экшенов прибыло. Пока что «Метро-2» выглядит вкусно. Игра дополняет хорошим игровым процессом и симпатичной графикой уникальную возможность поглазеть на Кремль и московский метрополитен в компьютерной игре. Шедевр на все времена, вроде бы, не планируется, но хороший шутер с биркой «сделано в России» нам практически гарантирован. Пока же советую тебе хорошенько изучать станции метро на предмет секретных переходов и лазов – такая способность придется очень кстати в метро компьютерном.

Можешь забыть о молодецких наскоках на десяток врагов с последующим смешиванием их с землей



68 09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

a portional patients in processing patients in corner (10 Myras temporar in committee) and the processing (10 Myras temporar in committee) and the processing (10 Myras 10 Myr





ЖАНР ИГРЫ Stealth Third-Person Action ИЗДАТЕЛЬ Dreamcatcher Interactive ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ АКЕЛЛЯ РАЗРАБОТЧИК Mindware Studios КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ ОДИН ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ coldwar. mindwarestudios.com ДАТА ВЫХОДА 4-й квартал 2005 года



COLD WAR





орогой tovarisch! Давай выпьем по бутылке vodka и пойдем на Красную площадь охотиться на medved! Не забудь balalaika и shapka-ushanka, на улице ведь минус 20! Гм... Нет, конечно в новом stealth-экшене Cold War с восприятием российской действительности все не настолько плохо, но время от времени так и хочется улыбнуться и пустить слезу умиления. Na zdorovie, tovarisch!

Ладно, отбросим в сторону глумление над чужими предрассудками и посмотрим на саму игру. Так, штампов «убийца **Splinter Cell»** нигде нет, разработчики, вроде бы, не из Польши (все помнят **Gorky Zero**?), значит, у проекта есть неплохие шансы стать еще одним хорошим стелсом. Чтобы окончательно в этом убедиться, займемся бета-версией игры и посмотрим, что же на самом деле происходило в СССР в 80-х годах.

H HE B TOM MECTE

Главный герой Cold War – американский журналист, который, в поисках страшной правды

С помощью камеры можно смотреть сквозь стены и даже изучать скелеты проходящих мимо врагов о том, что творится в «империи зла», попал прямиком в тюрьму КГБ. Перед этим его, конечно, порядком избили, вернее, провели разъяснительные работы, во время которых на пальцах (сдается мне, что на сломанных) показали ему, почему не стоит совать нос в секреты великой державы. Однако главный герой не был бы главным героем, если бы не нашел выхода из ситуации и не сбежал бы из тюрьмы, продолжив свой крестовый поход в поисках правды. Во время прохождения разработчики планируют провести игрока по таким известным каждому американцу местам, как уже названные выше подвалы Лубянки, мавзолей дедушки Ленина (что мы там забыли, не совсем понятно) и даже Чернобыльская АЭС, до взрыва, конечно же. Для полного набора не хватает только прогулки по ГУЛАГу и охоты на медведей в Сибири. Ну да ладно.

Н НА ВСЕ РУКИ

Само собой, наш протеже совершенно случайно оказался обучен большому количеству шпионских штучек. Нет, до Сэма Фишера ему далековато, зато по сравнению с другими специальными корреспондентами этот парень смотрится максимально выгодно. Прежде всего, он прекрасно знает, как оглушить ничего не подозревающую жертву и оттащить ее тело в угол потемнее. Он умеет тихо передвигаться и использовать тень в качестве укры-

70 09 / CENTREP 1/2005

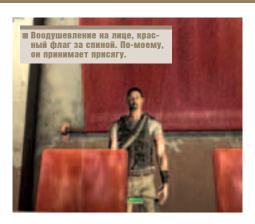


тия от вражеских взглядов. Он может прятаться в шкафах и под столами. Ладно, согласен, здесь ничего сверхъестественного нет. А вот дальше пойдут чудеса техники: наш герой способен из подручных средств собрать практически что угодно. Нашел пластиковую бутылку? Нацепи ее на пистолет и получи глушитель, которого, правда, хватает всего на несколько выстрелов. На пути попалась бутылочка с эфиром? Если найдешь еще и будильник, сможешь сделать усыпляющую бомбу с часовым механизмом. Из подручных же средств можно сделать резиновые пули для пистолета, различные снаряды для рогатки (не простой, а секретной КГБ-шной) и даже мины. Кроме того, время от времени у нас будет возможность улучшать выданное нам оружие, что значительно облегчит нашу жизнь.

Да, а еще у главного героя есть волшебная фотокамера. За такую любой врач-рентгенолог отдал бы свой здоровенный и громоздкий аппарат: с помощью этой штучки можно в легкую смотреть через стены и даже изучать скелеты проходящих мимо врагов. Крайне полезная штука, позволяющая знать, кто же ждет тебя за углом. В качестве бесплатного бонуса: возможность с помощью камеры плавить вражеский мозг. Даже через стены. Зарядов, конечно, мало, но оно того стоит.

П НЕТ, НЕ ФИШЕР

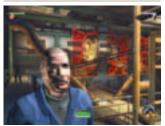
Геймплей бета-версии выглядел достаточно неплохо. Скрытно пробираться по темным коридорам Чернобыля, тайно следовать за



Очень Важной Персоной и подслушивать телефонные разговоры из шкафа было весьма интересно. Что радует: разработчики не особо перебарщивают с ограничениями на стелс, так что время от времени можно позволить себе сделать несколько метких выстрелов врагам в голову. Впрочем, увлекаться этим не стоит: противник неплохо слышит и довольно хорошо обращается с оружием, так что справиться с набежавшим на звук стрельбы отрядом охраны будет очень сложно.

Да и вообще, игра не располагает к активным боевым действиям. Если в той же **Aurora Watching** хотелось палить изо всех стволов просто ради того, чтобы поскорее пройти очередной уровень, то здесь никуда

НЕ ТАК ПРОСТО



■ Несколько напрягает тот факт, что игра на дух не переносит убийство гражданского населения. А ведь эти Павлики Морозовы так и норовят сдать главного героя ближайшему вооруженному врагу. Волей—неволей приходится подкрадываться к мирным жителям вплотную и мягко их оглушать. Зачастую сделать это сложнее, чем обезвредить какого-нибудь охранника.

🚟 МИЛАЯ СПУТНИЦА

Во время путешествия по Чернобылю главный герой натыкается на девушку Соню, с которой, видимо, свел знакомство на ранних этапах игры (в бета-версии нам показали уровни примерно из середины *Cold War*). Само собой, разработчики не отказались от искушения сделать ее нашим хвостиком, заставив беречь как зеницу ока. К счастью, при этом они не забыли устроить все так, чтобы девушка не была нам обузой, обеспечив игрока возможностью ограниченно управлять передвижениями Сони.







09 / CEHTRISPL / 2005

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | COLD WAR







торопиться не надо. Выверенные передвижения по комнатам, филигранно выполненные убийства и спрятанные в чулане трупы вот к чему побуждает нас Cold War. Хотя иногда спешить все же приходится: разработчики умеют создавать напряженные моменты, подстегивая мыслительный процесс игрока и заставляя его быть одновременно быстрым и незаметным. И это радует. Неплохо выполнено управление: все кнопки

П НЕУЖЕЛИ И НА ПРИСТАВКАХ?

По графике, которой могла похвастаться демонстрационная версия, тяжело сказать, что игра разрабатывается не только для РС, но и для консолей. Посмотри на скриншоты: модели выглядят достаточно детализировано и

под рукой, всегда можно быстро изменить скорость передвижения и положение героя.

живо, а у главного героя и вовсе очень натуральный вид человека, побывавшего в подвалах Лубянки. К сожалению, пока что несколько неважно выглядит анимация – но это наверняка проблемы бета-версии, которые исправят к финальному релизу.

Озвучка выполнена неплохо, особенно радуют фразы, которые бросают русские охранники. Постоянные жалобы на чрезмерное употребление алкоголя и частое применение слова «водка» – этого вполне стоило ожидать.

Вот так, собственно. Пока что, если честно, игра не тянет на шедевр. Но и до провала ей очень-очень далеко. Это будет неплохой проект, достаточно оригинальный и в то же время выполненный по всем канонам жанра стелс-экшенов. За ним наверняка будет приятно посидеть, без спешки раскрывая ужасные тайны Советского Союза и в очередной раз умиляясь тому, как западные страны видят суровую русскую действительность. Пока что готовим шапки-ушанки, медведей на ремешке и много-много водки. Нас ждет виртуальная экскурсия по родной стране.

По графике беты тяжело сказать, что игра разрабатывается не только для РС, но и для консолей





72 09 / CENTREPS / 2005

«Хит № 1 в восьми планетарных системах. Пропустить – преступление!» "РС Игры "

HOMEPLANET

Уникальная авторская версия игры "Homeplanet" + оригинальное дополнение "Homeplanet. Игра с огнем"!

Бесплатно!

Оригинальный фанатский мод



АНГЛИЙСКАЯ ВЕРСИЯ





ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | SIN EPISODES: EMERGENCE



ЖАНР ИГРЫ First-Person Action ИЗДАТЕЛЬ Не объявлен РАЗРАБОТЧИК Ritual Entertainment КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ ОДИН ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.sinepisodes.com ДАТА ВЫХОДА Осень 2005



SIN EPISODES: EMERGENCE

МНОГОСЕРИЙНЫЙ ГРЕХ

🗋 *in* не повезло. Этот динамичный и качественный боевик выбрал совершенно неправильное время выхода - одновременно с Half-Life. Под поступью этого монстра не смог бы выстоять ни один проект, сколь хорош бы он ни был. Поэтому яркий образец интерактивного экшена, которым и являлся Sin, не получил признания широкой общественности. Сегодня у разработчика игры, Ritual, появился второй шанс. Сможет ли студия реализовать его по полной программе? Повлияет ли на успех игры помощь великой Valve? Сказать это сможет только первый эпизод сериала Sin Episodes.

Да-да, перед нами проект, который позиционируется как игра, разбитая на серии. Подаваться блюдо будет равными кусками примерно по шесть часов геймплея каждые 3-4 месяца. Стоить эпизоды будут порядка 20-ти

Обещается, что сломать, подвинуть или скинуть кому-нибудь на голову можно будет много объектов

долларов, в качестве системы распространения выбран знаменитый Valve'овский Steam. Да, вот так, былые соперники решили если не объединиться, то хотя бы оказать друг другу посильную помощь. Надеемся, это пойдет на благо будущему проекту. Точно можно сказать, что игра только выиграет от того, что над разработчиками не будет висеть издатель со своими жесткими временными рамками и ориентацией на массового потребителя.

ЛАТЕКС И ОГНЕВАЯ МОШЬ

Как и в оригинальной Sin, играть нам предстоит за Джона Блейда (John R. Blade), бравого предводителя отряда HardCorps, защищающего закон и порядок в наводненном преступностью городе будущего Freeport. Впрочем, в борьбе с плохими парнями Блейд использует такие приемы, что с уверенностью назвать его носителем добра и справедливости трудно: за плечами этого парня всегда остается куча трупов, разрушенные здания и испорченная городская инфраструктура. Но разве такие мелочи могут смутить настоящего Главного Героя? Основной противник Блейда - корпорация SinTEK, которую возглавляет очаровательная стерва Элексис Синклер (Elexis Sinclaire). Этой затянутой в латекс дьяволице не терпится ус-

74 09 / CENTREPS / 2005

SIN EPISODES: EMERGENCE | PREVIEW



корить эволюцию рода людского, для чего она идет на самые аморальные поступки. За это мы и будем бить ее по милым и изящным ручкам. В первом эпизоде сериала Блейд вновь сталкивается с деяниями Элексис и начинает очередной крестовый поход против ее корпорации.

22 С МАЧЕТЕ ЧЕРЕЗ ТОЛПУ

Уникальный дух Sin разработчики планируют передать в полной мере: на месте осталась отчаянная пальба, куча незамысловатого юмора и высокая интерактивность окружающих уровней. Обещается, что сломать, подвинуть или скинуть кому-нибудь на голову можно будет очень много объектов. Кроме того, мы сможем покататься на разных средствах передвижения, причем не только в качестве водителя, но и в роли бешеного стрелка, наполовину высунувшегося из окна и осыпающего вражеские автомобили килограммами свинца. Время от времени нам на пути будут попадаться NPC, которые, как обещается, будут производить впечатление действительно живых людей, активно реагирующих на действия игрока. Для этого введена система реакции персонажей в зависимости от того, куда смотрит игрок. Так что перед тем как уставиться на грудь той девчонки, хорошенько подумай. Противники тоже будут стараться произвести хорошее впечатление, оттаскивая раненных товарищей с нашей линии огня и по максимуму используя и без того неплохой искусственный интеллект движка Source.

Ж КУСОЧЕК ХАЛВЫ

Ах, я разве забыл упомянуть о том, что игра использует движок от Half-Life 2? Использу-



ет, и еще как! Ritual обещает на полную катушку задействовать все возможности Source, да еще и прикрутить к ним собственные навесы, позволяющие создавать максимально интерактивные уровни (при том, что в самом Half-Life 2 с этим и без того проблем не было).

Если говорить в общем, Ritual замахнулась на многое. Смелым ходом было превратить полноценную игру в нарезку из непродолжительных эпизодов, еще более смелым – отказаться от обычных методов распространения проекта, используя для этих целей Steam. Амбициозные планы, амбициозная игра, амбициозный разработчик. Пока что проект как минимум любопытен: если затея компании выгорит, игровая индустрия сделает интересный и довольно неожиданный шаг в сторону.

НЕЛИНЕЙНОСТЬ

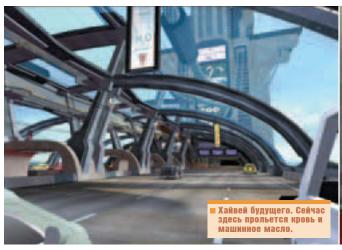


■ Одной из особенностей оригинальной Sin была нелинейность прохождения: время от времени от действий игрока зависел ход дальнейших событий. Сиквел обещает продолжить славную традицию. Более того, при разработке эпизодов разработчики будут учитывать тот выбор, который сделало большинство игроков во время своего прохождения, и адаптировать таким образом историю игры.

📇 НЕ ТОЛЬКО БЛЕЙД

Рассказывая о героях новой части Sin, разработчики помимо уже названных мной Блейда и Синклер, обещают незабвенного хакера JC и невиданную раньше девушку Jessica Cannon. JC все также остается мастером компьютерных технологий и бессменным комментатором действий главного героя, а вот девушка обещает быть специалистом по скрытному проникновению куда угодно. Играть за этих NPC мы, скорее всего, не сможем, а вот сражаться с ними рука об руку – пожалийста.







09 / CENTRIFFE / 2005

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | THE MATRIX: PATH OF NEO





 Центр панно на заднем плане занимает буква «М». Догадываещься, в чью честь?



Простые полицейские почти ничем не вооружены. Кула им против Избранного!

ЖАНР ИГРЫ Action ИЗДАТЕЛЬ Atari РАЗРАБОТЧИК Shiny Entertainment КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ ОДИН ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.atari.com/ thematrixpathofneo ДАТА ВЫХОДА

15 ноября 2005

THE MATRIX: PATH OF NEO ЖИЗНЬ СТАРИНЫ ТОМА

аке up, Neo. The Matrix has you. Твое имя не Томас Андерсон? Это не имеет значения. Тебе все равно известно, что окружающий мир – только иллюзия реальности. И уже не позднее, чем в конце этой осени, Shiny Entertainment предложит тебе выбор.

Проглотив пилюлю синего цвета, ты навсегда останешься сторонним наблюдателем битвы людей и машин, проглотив красную – сделаешь первый шаг по пути, уготованному для Избранного. Каждое событие из тех, что довелось пережить Heo, с того самого момента, когда на его мониторе вспыхнули зеленые строчки "follow the white rabbit", и вплоть до финального поединка под проливным дождем с Агентом Смитом – станет частью твоего пути и твоего выбора.

🔣 ОБЕЩАНИЯ

Конечно, выход игр, созданных на основе кинематографических шедевров, уже давно стал восприниматься как должное. Но то, что готовит нам *Matrix: Path of Neo*, должно стать не просто «игрой по фильму» (тем более, что таковой уже является *Enter The*

Matrix, увидевшая свет два года назад), а зеркальным отражением наиболее зрелищных эпизодов всей кинотрилогии. Ведь основной целью, которую ставили перед собой разработчики новой «Матрицы», было именно детальное воссоздание лучших моментов культового фильма в форме видеоигры. При этом сюжетная линия Path of Neo отнюдь не будет развиваться по известному всем сценарию. Герою предоставлена свобода выбора, и это означает, что одерживать победы можно там, где это не удалось Нео, или отыскивать и вовсе иной способ действия, на который в кино не было ни малейшего намека. В итоге отличные от «хрестоматийных» поступки главного героя, новые персонажи и вкрапления в сюжет, вышедшие из-под пера самих Энди и Лари Вачовски (Andy и Larry Wachowski), закономерно приводят к совершенно новой концовке истории. Но будет ли это оптимистический хэппиенд или реалистически невеселая развязка - пока, разумеется, тщательно оберегаемая тайна.

™ ЮНОША БЛЕДНЫЙ СО ВЗОРОМ ГОРЯЩИМ

Еще при разработке Enter The Matrix отсутствие в ней центрального персонажа кинотрилогии аргументировалось таким образом: «Нео обладает слишком могущественными способностями, поэтому у него не будет достойных противников». При всей дискуссионности тезиса, легко ли было вообразить в

Целью, которую ставили перед собой разработчики, было воссоздание лучших моментов культового фильма

76 09 / CEHTREPS / 2005

THE MATRIX: PATH OF NEO | PREVIEW



2003 году игру, где в управлении главным героем воплотился бы весь фантастический арсенал мистера Андерсона? Теперь же, по мере продвижения по Path of Neo, навыки героя будут развиваться, подобно тому, как это происходило в кино: от знания боевых искусств и умения уклониться от выстрела до способности летать, воспринимать окружающий мир в виде потоков зеленых иероглифов и цифр, останавливать пули в воздухе... Вплоть до возможности, воссоздавая концовку первого фильма, «проникнуть внутрь» противника, чтобы буквально взорвать его изнутри. Без огнестрельного и холодного оружия Нео тоже не обойтись, и если при этом первое предназначено преимущественно для расправы над не освобожденными еще обитателями Матрицы, то средневековые мечи придется использовать в схватках с приспешниками Меровингиана и вездесущими агентами.

🚟 БЛАГОРОДНЫЙ МУЖ ТОМАС АНДЕРСОН

Романтика японского стиля, по счастью, оказалась не чужда команде Entertainment, благодаря чему в игре будет присутствовать тренировочный уровень под названием «Samurai winter». Выполненный в черно-белой гамме пейзаж с каменными арками и пагодами послужит ареной для того, чтобы Нео (облаченный, вопреки привычкам, в просторное кимоно) практиковался здесь в искусстве обращения с японским мечом - катаной. Воины-самураи, носящие большие соломенные шляпы и вооруженные также катанами, позволят должным образом отточить мастерство рукопашного боя, но не дадут



критикам основания обвинить Path of Neo в чрезмерной жестокости - ведь из ран здесь вместо крови льются знакомые потоки зеленых цифр, вполне закономерные внутри обучающей программы.

Щ ЧТО БУДЕТ ВКУСНОГО

Настоящим десертом для истовых поклонников «Матрицы» обещает стать всего лишь одна деталь. Не исключительное сходство персонажей игры с актерами, не потрясающие эффекты разрушения локаций в ходе сражений и даже не обилие кинофрагментов, в том числе и тех, что не вошли в фильмы. По завершении игры в титрах появится небольшая видеовставка, где братья Вачовски - не большие любители давать интервью - расскажут о том, что и почему заставило их переписать финал всей трилогии...



■ Enter The Matrix – игра-предше-ственница Path of Neo. Несмотря на неоднозначную оценку публики, этот проект принес своим создателям двести пятьдесят миллионов долларов, разойдясь почти шестью миллионами экземпляров

🚟 СЧЕТ НА МИЛЛИОНЫ



3ATO HAC MHOFO!

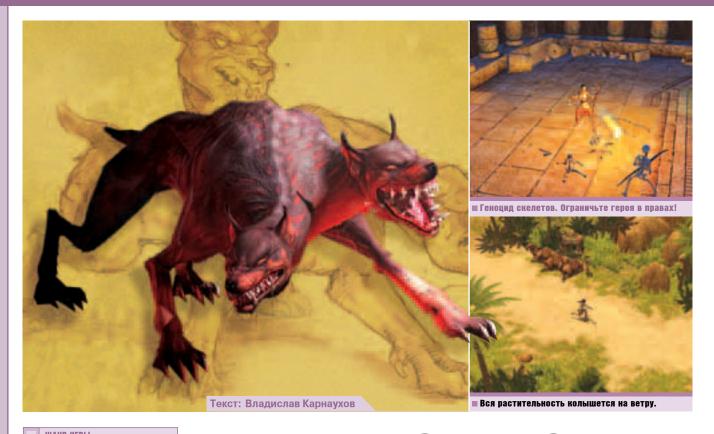
┓ цена, ставшая «визитной карточкой» The Matrix Reloaded - схватка Нео с бесчисленными копиями Агента Смита в парке, – не могла быть оставлена без внимания разработчиками Matrix Path of Neo. Первоначальная задумка состояла в том, чтобы главному герою противостояли по меньшей мере пятьдесят агентов, но в продолжение работы над эпизодом команда Shiny Entertainment смогла добиться одновременного прису тствия в этой сцене полутора тысяч идентичных Смитов.







77 09 / GEHTREPL / 2005



жанр игры
Action, Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ
THQ
РАЗРАБОТЧИК
Iron Lore Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
thq.com/game.asp? 1148 49246
ДАТА ВЫХОДА
2006 год



TITAN QUEST

РЫК ДУШИ

дравствуй, дорогая редакция журнала «РС ИГРЫ». Пишет тебе из далекой и очень древней Греции маленький козлоногий монстр. По поручению товарищей, хочу рассказать о поистине ужасном нашем положении и о бедствиях и лишениях, которые мы претерпеваем от разработчиков компьютерной игры *Titan Quest*. Никогда не слышали? О, это впечатляющая история. Но обо всем по порядку.

ЗАГРАНИЧЬЕ

Все началось два года назад. Нас вызвали в **Iron Lore** и сказали, что собираются делать новую аркадную ролевую игру а-ля **Diablo** и требуются монстры. Мы, конечно, стали спрашивать о деталях, но нам сказали, что это будет обычная работа, стандартный контракт. Мы и подписались. С виду-то все просто: бег строго по прямой, никаких возвращений на предыдущие локации, герой получает очки, качает уровни. Да и не такая длинная работенка, всего 30 часов. Кто ж знал, что оно так обернется? Ты ведь знаешь о титанах? Ну вот, по сюже-

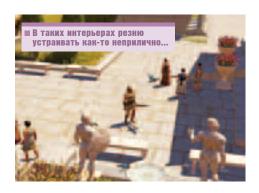
Что же до одиночной кампании, в игре будет несколько уровней сложности и ограничение по опыту ту они вырвались из Тартара на свободу и, разумеется, начали творить всякие беспорядки. А мы им вроде как помогаем. Все бы ничего, но помимо Греции действие развернется в Египте, Вавилоне и прочих заграницах. Об этом-то никто не говорил! Я вот, например, плохо жару переношу, какой уж тут Египет? Правда, кое-кто из наших видел открытки, говорит, очень красиво: все полностью трехмерное, крутится-вертится, даже физическая модель есть. Детализация, говорят, отменная: видна каждая травинка, замечательные текстуры, спецэффекты на высшем уровне. Правда, потребуется мощный компьютер, но тут уж ничего не поделать. Лално, может, не так она и плоха, заграница. Послушайте лучше, какой там будет герой!

НЕНОРМАЛЬНЫЕ ГЕРОИ

От обычных героев всегда знаешь, чего ждать. К воину лезешь поближе, лучнику издалека корчишь рожи, магу же... Ну, маг он и есть маг.

Так вот. В Titan Quest у них не будет обычных героев! У них будут самодельные классы! Мыслимо ли? Каждый персонаж может обладать произвольной комбинацией умений, может как колдовать, так и идти в рукопашную, пользоваться любым типом оружия. И как с такими работать? А у героя будут еще и помощники, три штуки. Правда, для этого

78 09 / CENTREPS / 2005



нужно выбрать специальное умение при генерации класса, но игроки ведь выберут! Опыт может быть распределен не только между характеристиками персонажа, но и между заклинаниями. О, этого мы разработчикам не скоро простим! Они, дескать, решили оживить систему магии, и теперь даже заклинания низших уровней можно «раскачать» до огромной силы. Причем у различных заклинаний будет различная система апгрейдов. В зависимости от степени прокачки будут меняться даже спецэффекты магии! Но и это еще не все. Они обещают около тысячи различных уникальных предметов, то есть, встретить в партии двух одинаковых героев не придется. А? Да, в игре будет мультиплеер, причем эти, из Iron Lore, обещают сделать его интересным и разнообразным, но пока рассказали только о соор-режиме. Что же до одиночной кампании, в игре будет

несколько уровней сложности, но будет и ограничение по опыту. То есть играть можно, но опыт набираться не будет. А мы-то будем сильные! Вот тогда и посмотрим, кто кого.

🏗 ОТ ЛИЦА КОЛЛЕКТИВА

Вообще, дорогой журнал, наша участь всегда была нелегкой. Думаешь, так уж легко развлекать игроков, раз за разом выпрыгивая из укромных мест, только чтобы получить мечом по лбу? Между прочим, это больно. Слава богам, в этот раз мы будем не одни: на базе уже циклопы, медузы, гиганты, скелеты и прочие сотрудники, плюс ожидаются иностранные гости – мумии, ожившие статуи фараонов и прочие, так что джазу мы игрокам зададим, будьте уверены.



Да и на бытовые условия жаловаться грех: все мы красавцы как на подбор, полигон к полигону, щетинка к щетинке. Каждому дали богатую анимацию, щедрый набор спецэффектов, обучили разным тактическим штукам. Что? Да, в этот раз нам запретили нападать всей толпой, скучно это, говорят. Вы, говорят, давайте шевелите мозгами, обходите с боков, действуйте в командах. Мы попробуем, хотя за результат я лично не ручаюсь.

3X

В общем, дорогая редакция, на тебя все надежда. Следи за этим проектом, они его еще год будут доделывать. Есть время вмешаться. Постой за наши права, не дай нас в обиду, а мы уж услужим, пугать будем несильно и вообще поддаваться. Мы ведь добрые, хоть и злые. Это просто работа такая.

🔣 ПО ПРЯМОЙ



■ Как уже написал наш козлоногий друг, особой сюжетной ветвистости от *Titan Quest* ждать не приходится. Вперед, только вперед – вот мотто игры. По словам Брайана Салливана (Brian Sullivan), главного дизайнера проекта, рынок заполнен сложными играми, и в Iron Lore намеренно упрощают геймплей, ориентируясь, прежде всего, на легенду КИ – *Diablo*. Что же, Брайан, не такой уж и плохой подход.



Щ СПЕЦИАЛИСТ ПО ДРЕВНОСТЯМ

Titan Quest – первая разработка студии Iron Lore Entertainment. Компания была основана в 2000 году Брейаном Салливаном (Brian Sullivan), выходцем из Ensemble Studios. А перед тем как прийти в индустрию игр, Брейан занимался разработкой больших компьютерных систем для американских институтов.

В составе Ensemble Брайан трудился на хитом рубежа веков – **Age Of Empires**. Теперь становится понятен выбор мира для дебютного проекта, ведь Брайан собаку съел на древних цивилизациях.







09 / CEHTRISPL / 2005

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | SEVEN KINGDOMS: CONQUEST



ЖАНР ИГРЫ Real-Time Strategy ИЗДАТЕЛЬ Enlight Software ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ АКЕЛЛЯ РАЗРАБОТЧИК Enlight Software/ Infinite Interactive КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ ДО ВОСЬМИ ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.infinite-interactive.com ДАТА ВЫХОДА ОСЕНЬ 2005

SEVEN KINGDOMS: CONQUEST

МЕЖ ДВУХ ОГНЕЙ

ироко известный в узких кругах Тревор Чан (Trevor Chan), в далеком 1995 прославившийся на весь мир мозгодробительным экономическим симулятором *Capitalism*, не так давно поведал миру о своем желании продолжить род своего коронного игросериала *Seven Kingdoms* третьей частью.

Современное поколение игроков, скорее всего, не слышало не только о *Capitalism*, но и об оригинальном *Seven Kingdoms*, который увидел свет лет 7 назад. Что ж, тем полезнее им будет ознакомиться с новым проектом господина Чана, кующимся под его чутким руководством в недрах *Enlight Software* и *Infinite Interactive*. Хотя не стоит рассчитывать на продолжение в полном его понимании – разработчики изо всех сил упираются и открещиваются от цифры 3 на конце: мол, *Seven Kingdoms: Conquest* это полностью самостоятельный проект, унаследовавший от предков только два первых слова в названии

для пущей узнаваемости бренда. Почему? Об этом ниже по тексту.

ПРИ РАЗДЕЛЕНИЕ ТРУДА

Обе компании разделили труд, но без кровопролитных споров явно не обошлось - ребятам из Infinite, авторам риалтаймовой мыльной оперы Warlords Battle Cry, а значит закаленным и хорошо знакомым со стратегической тематикой людям, досталась работа над искусственным интеллектом, дизайном, в том числе карт, сюжетом и музыкой. SK:C. Enlight c Tpeвором у руля взяла на себя труд рисования арт-скетчей и заботу о движке с моделями. По словам авторов, основную концепцию всех своих игр - быть не только развлекательными, но и развивающими - они не отбросили и сейчас, но, учитывая явное понижение спроса рассчитанных на хардкорных игроков проектов, обещают снизить роль микроменеджмента до «разумного» предела. На деле же главный дизайнер из Infinite Interactive **Стив Фоукнер** (Steve Fawkner) хоть и обещает не допустить полного устранения экономической составляющей, но и не отрицает, что теперь упор будет делаться на войну. Впрочем, заниматься исследованиями, дипломатией, шпионажем, разработкой и производством новых видов вооружения, техники - стандартным набором увеселений

Seven Kingdoms может оказаться как новым триумфом Тревора Чана, так и мракобесным провалом

80 O9 / CENTREPЬ / 2005

SEVEN KINGDOMS: CONQUEST | PREVIEW



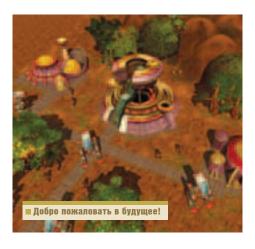
для игр с пафосной маркировкой «от Тревора Чана» – по-прежнему придется.

HOBOE

В качестве одного из важнейших нововведений ведущий дизайнер Infinite Interactive приводит «оригинальную» систему сбора ресурсов: крестьян больше не придется гонять в шахты, а танкеры не будут грузить нефть бочками. Все несколько изящнее: чем больше хорошо развитой территории ты контролируешь, тем больше ресурсов поступает на твой счет. А вот если людям ты предпочитаешь сотрудничество с адскими прихвостнями, ваша кредитоспособность будет целиком зависеть от количества выжженной и порушенной собственности оппозиции. Все это, прямо скажем, занятное безобразие преподносят как одну из ключевых черт проекта и величают не иначе как «automated resource gathering».

Ж КРАСИВОЕ

То есть, никакой сделанной в ретро-стайл двухмерной стратегии не предвидится, а любителям покорпеть над играми в стиле конца прошлого века придется поискать другой объект. Тревор Чан уверен, что теперь сделает нам не только «умно», но и «красиво». Прилагаемым к слову «красиво» набором спецэффектов уже давно никого не удивить, но пусть это останется на совести Тревора, тем более что доступный набор из десятка-другого скриншотов выглядит вполне съедобно.



Н ИСТОРИЯ

Игра берет начало за 3000 лет до Рождества Христова, во времена фараонов в древнем Египте, а заканчивать захват земли или окончательно освобождать ее от прихвостней Сатаны мы будем уже в далеком будущем, в век нанотехнологий и двуногих консервных банок. Согласно новой мифологии, раз в тысячу лет на землю приходят силы зла, а олицетворять их позвали сразу семь демонических рас – очевидно, по одной на каждую тысячу лет. Насколько третья часть Seven Kingdoms оправдает возложенные на нее создателями надежды – покажет осень этого года.

🔡 ВОЗЛЮБИ ДАЛЕКОГО

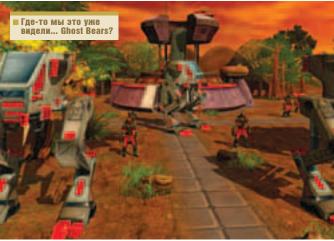


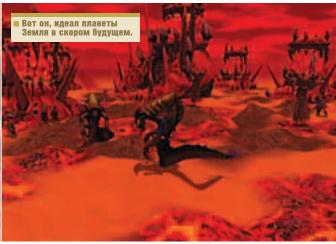
■ Отдельным пунктом во всех без исключения интервью и презентациях авторы нахваливают будущий мультиплеер. Мол, пусть и не более 8 персон одновременно, что несколько мелко по современным стандартам даже для стратегий, но зато на один только баланс отведено аж 8 недель.

Ж НИЧТО НЕ ЗАБЫТО

Р азработчики живо интересуются происходящим вокруг и не стесняются прямо на этапе производства включать в свое детище жутко вторичные, но по-прежнему актуальные «фичи» вроде возможности вызова сверхсильных Высших Существ (читай: героев), обрушивания на головы супостатов магических ураганов и совсем уж неполиткорректных цунами. С другой стороны, им и ходить далеко не надо, работа над сериалом Warlords явно не прошла даром.







09 / CEHTRISPL / 2005



ЖАНР ИГРЫ

God Sim/Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

Sunflowers Interactive Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК

Related Designs

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До четырех

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.sunflowers.de/english/games/anno1701.php

ДАТА ВЫХОДА

2006 год

ANNO 1701

И ДЕРЕВНЯ РАЗРОДИТСЯ ЗАМКОМ

емецкий издатель Sunflowers Interactive Entertainment объявил, что игры ANNO 3, симулятора большой стройки города позднего средневековья, сиквела достаточно популярных (прежде всего, в родной для Sonflower Германии) ANNO 1602 и ANNO 1503, не будет... Но не стоит впадать в панику. ANNO 3 не будет всего лишь под этим названием, которое, как и ожидалось, оказалось тестовым. ANNO 1701 – вот истинное название будущего хита, а конец 2006 года – ожидаемая дата выхода.

Фанаты серии, вместе с примкнувшими к ним болельщиками всевозможных *Knights and Merchants* и *Settlers*, уже предвкушают, как вновь им покорится заборостроение и асфальтоукладывание бюргерского административного центра. Игроки мечтают о том, как из пары досок и пригоршни гвоздей начнет тянуться вверх город, достойный в будущем называться, например, Берлин. Фанатам не терпится увидеть, как направятся во все стороны корабли с хитрыми торговцами, у кото-

Из пары досок начнет тянуться вверх город, достойный в будущем называться, например, Берлин

рых только одна мысль: выгоднее кинуть наивных туземцев. А какое удовольствие наблюдать, как маршируют легионы обер-унтерзольдаттен-офицеров на соседний бург, с целью выписать всем врагам по первое число. Хм, пожалуй, на этом описывать потаенные мысли вышеуказанных персонажей прекратим, перейдем к главному. Что же преподнесет игрокам Sunflowers Interactive Entertainment на пару с примкнувшей **Related Designs**, разработчиком игры?

ТРИ ИЗМЕРЕНИЯ КРАСОТЫ

Основным козырем ожидаемого проекта следует считать мощнейший 3D движок. Вооружись большой лупой, чтобы как следует изучить каждый стебелек во-он того пшеничного поля. А как тебе волны, на которых мерно покачивается корабль? Так бы и крикнуть: «Каррамба!». А потом, подумав, добавить: «Десять человек на сундук мертвеца!». Да что там волны, только взгляни на эту панораму города - буйство красок достойно кисти великого импрессиониста Клода Моне. Другими словами, пряничные домики, острые шпили официальных зданий города и пышная природа заставляют думать, что половина немецких жителей настоящего XVIII века (судя по названию игры, действие происходит именно там) с удовольствием перебралась бы в виртуальный.

82 09 / CENTRISPI / 2005



Ж ХОЧЕШЬ МИРА – ГОТОВЬСЯ К ВОЙНЕ

Помимо изменений в графике, новый ANNO собирается блеснуть изменениями в геймплее. Прежде всего, это должно коснуться системы войны и торговли. На данном этапе (до выхода игры, как ты помнишь, около полутора лет) детали не разглашаются, однако уже сейчас дают понять, что баланс между войной и торговлей попытаются немного выровнять в сторону первой. В то же время, расширятся и возможности внешней торговли.

Ж В ПОИСКАХ СОВЕРШЕНСТВА

В качестве особого подарка (без которого, впрочем, разработчиков игры бы не поняли и даже чуть-чуть освистали бы) обещается мультиплеер аж на четыре персоны. Хотя, надо признать, что для такой игры, как ANNO 1701, мультиплеер нужен больше как приятное дополнение и дань моде (как цветной дисплей в твоем мобильном телефоне), чем что-то остро необходимое. Процесс игры (во всяком случае, предыдущих частей) настолько медитативен, что игра вчетвером превращается в сеанс массового поиска нирваны. Но кто сказал, что это плохо?

Sunflowers во всех пресс-релизах, связанных с ANNO 1701, дает понять: при создании игры авторы ориентировались на мнение фанатов.

ПОТОТО

Напоследок, чтобы передать дух игры, в которую нам предстоит окунуться в конце 2006 года, я позволю себе процитировать кусочек пресс-релиза: «С одной стороны,



вы с головой погружены в деловую жизнь города и его предместья, с другой, наслаждаетесь великолепной природой, нарисованной и анимированной с особой тщательностью и любовью. Когда величественные торговые судна переваливаются на почти всамделишных волнах, когда на ваших глазах фермер день за днем кропотливо возделывает свое поле, когда легкий бриз с моря срывает один за другим пожелтевшие листья с деревьев и уносит их прочь - вы буквально растворяетесь в уникальной атмосфере мира ANNO». Хоть убей, но лучше не скажешь... Правда, судя по этой цитате, война опять будет в игре не на первом месте. Впрочем, поживем - увидим; надо дождаться более подробной информации. А лучше - самой игры.

🚻 КАК ЗА КАМЕННОЙ СТЕНОЙ



■ Местные фортификации внушают уважение: массивны, высоки... Как бы ни оказалось, что они в игре лишь в нагрузку, как в предыдущей части. Будем держать кулаки, чтобы такого не произошло!

20 БЮДЖЕТЕ

Бюджет проекта составит около 8 миллионов евро (это приблизительно 9,8 миллионов долларов), что на данный момент является самым большим для компьютеростроения в Германии и делает нашу *ANNO 1701* одной из самых примечательных игр в старушке Европе. Для сравнения, бюджет отечественного фильма «Ночной дозора» составляет \$4,2 млн., третьей части «Звездных Войн» – \$115 млн., а *World of Warcraft* – что-то около \$40-\$50 млн.







09 / CEHTRISPL / 2005



ЖАНР ИГРЫ Action/Adventure ИЗДАТЕЛЬ Enlight Software ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ АКЕЛЛА РАЗРАБОТЧИК Enlight Software КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ ОДИН ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.enlight.com/bdla ДАТА ВЫХОДА 12 апреля 2006



BAD DAY L.A.

С НЕГО ХВАТИТ

еудачные дни случаются в жизни каждого из нас. Утром твою «копейку» подрезала блондинка, сидевшая в салоне новенькой «Управляй мечтой», и ты сразу задумался о справедливости бытия и других экзистенциальных вещах. Пролил какао на белые брюки. Шеф нахамил. Зуб разболелся. И голова. И печень пошаливает. А ближе к вечеру позвонила любимая девушка и начала нести какой-то вздор о друзьях, причем, явно не имея в виду американский сериал с Энистон. Черт! Придется сводить тату с именем «Клава»...

Но даже в самой отчаянной ситуации помни: всегда найдется кто-нибудь, кому сейчас гораздо хуже, чем тебе. Например, Энтони Уильямс.

🚾 КУЛЬТУРА СТРАХА

Проект **Bad Day L.A.** курирует и продюсирует золотой мальчик геймдева **Америкэн МакГи** (American McGee). Человек, сделавший себе имя на **Doom II** и **Quake**, отец чудесной **Alice**, долго страдал от собственной

гениальности, не зная, как еще использовать свой талант. То он сочиняет книги и сценарии, то снимает видеоклипы и короткометражки. Сейчас он вновь занят играми – делом, которое удается ему лучше всего.

Наверное, рано говорить о том, что Bad Day L.A. – птица высокого полета, но концепция игры впечатляет. Повсюду чувствуется рука мастера. Перед нами не просто игра. Перед нами – жесткая сатира, высмеивающая «культуру страха», воцарившуюся на загнивающем Западе. Но довольно демагогии. Давайте лучше знакомиться с Энтони Уильямсом.

Тони живет в Лос-Анджелесе. Точный адрес назвать проблематично, поскольку он – обычный бродяга. Бомж, как говорят у нас. Волею провидения, афроамериканцу, который чемто напоминает Эдди Мерфи в его ранних фильмах, предстоит стать Мессией города ангелов. Обычная житейская рутина (собирание бутылок, распитие спиртных напитков в общественных местах, задушевные беседы с копами на матерном американском) забыта. Сегодня у Тони на это нет ни минутки.

ПЛАН НА ДЕНЬ

Плохой день, собственно, не у Энтони Уильямса, а у целого Лос-Анджелеса. Всего за 24 часа на город обрушились всевозможные напасти. Как назло, в эпицентре всех этих катаклизмов оказывается Уильямс.

Тони живет в Лос-Анджелесе. Точный адрес назвать проблематично, поскольку он – обычный бродяга

84 O9 / CEHTREP 1/2005



7 часов утра. Нашествие зомби. Смертоносный газ окутал целый район и превратил его жителей в зловещих мертвецов. Как всегда виноваты армия и продажные ученые.

9 часов утра. Землетрясение. Здоровенные трещины дробят асфальт, небоскребы падают, словно Всевышний решил поиграть в городки. 10 часов утра. На Голливудский бульвар обрушивается метеоритный дождь. Если тебя не убило, всегда есть шанс попасть под колеса машины или быть затоптанным толпой.

11 часов утра. Многочисленные пожары. Уильямс напевает под нос: "The roof... the roof... the roof is on fire...".

2 часа дня. Бандитские разборки. Время переключить радио на gangsta гар и учиться уворачиваться от коктейля Молотова, летящего в лицо.

3 часа дня. Ограбление банка. На кону 50 миллионов известно какой валюты. Ты в деле? 4 часа дня. Вторжение Мексиканской армии. Когда-то Лос-Анджелес был мексиканским портом, и реваншисты готовы вернуть все на круги своя. Гринго – в резервацию, viva la Mexico! Тех, кто дотянул до вечера, ожидает призовая игра.

ПРОСТЕНЬКО, НО СО ВКУСОМ

Геймплей Bad Day L.A. нарочито прост. Экшен и юмор – вот ингредиенты, из которых гонконгские разработчики, работающие в **Enlight Software**, варят самую злободневную игру десятилетия. Уникальный funkyстиль Bad Day L.A. навеян работами лос-анджелесского объединения художников **Kozyndan**. В списке «фич» также значатся:



катаклизмы любого происхождения, продвинутый AI (впрочем, этот пункт сейчас присутствует в анонсах всех игр, так что давай не будем торопиться верить пиарщикам на слово) и яркий саундтрек из сотни с гаком известных песен. Стрельбы ожидается много, арсенал вполне рядовой. Однако в некоторых схватках можно драться и подручными средствами. Так, мусорные баки можно (и нужно) швырять во врага. Из баллончика с краской, украденного у граффитчика, собирается огнемет. Вообще, Bad Day L.A. чем-то напоминает оскандалившуюся и запрещенную во многих странах Postal 2. Почтовый Чувак, конечно, куда агрессивнее бомжа Уильямса, но он и не искал приключений на свой зад. Неприятности сами находили его. Например. поход в местное сельпо за бутылочкой молока превращался в бойню, а ссора с демонстрантами - в кровавую акцию устрашения. Энтони Уильямс тоже не мечтал о славе героя. Просто он оказался в неудачном месте в неудачный день.

ГЕРОИ ПОНЕВОЛЕ

■ Нельзя бороться с грядущим Апокалипсисом в одиночку. На протяжении всей игры Тони Уильямсу помогают чудные друзья. Больной Малыш серьезно пострадал во время биологической атаки. Его рвота отравляет врагов, и они умирают в муках. Иммигранту-нелегалу Хуану отбило память, и теперь ему нечего терять. Вооруженный бензопилой мексиканец устраивает лесоповал прямо в центре Лос-Анджелеса.

МАКГИ И БИОЛОГИЧЕСКАЯ УГРОЗА

Вот уже больше года **Америкэн МакГи** (American McGee) является креативным директором гонконгской **Enlight Software**. Разработчикам **Scrapland** он подкинул всего несколько идей, а вот **Bad Day L.A.** – полноценный проект МакГи.

 Я сам живу в Лос-Анджелесе, – рассказывает Америкэн о том, как ему в голову пришла идея Bad Day L.A. – Концепция игры навеяна биллбордом, который я увидел, проезжая по бульвару Сансет. «Биологическая угроза. Ты готов?» – было написано на нем. «О, нет!», – подумал я.







09 / СЕНТИБРЬ / 2005

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | SHATTERED UNION



ЖАНР ИГРЫ Turn-Based Strategy ИЗДАТЕЛЬ 2K Games РАЗРАБОТЧИК РОРТОР SOFTWARE КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ Не объявлено ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.2kgames.com/index.ph p?p=games&title=sunion ДАТА ВЫХОДА IV квартал 2005 года

SHATTERED UNION

СОЮЗ РАЗРУШИМЫЙ

ент-луисская компания РорТор Software, когда-то научившая тебя ловко укладывать километры железнодорожных рельсов (Railroad Tycoon II) и в стахановские сроки культивировать гектары какао-плантаций (Tropico), потихоньку начинает осваивать доселе неизведанное поле деятельности. Создаваемая студией в настоящий момент походовая стратегия Shattered Union обращена к самому безумному и провокационному подвиду научной фантастики под названием «А что, если?..»

В Shattered Union бледно-розовые танки, помеченные иконкой американского флага, резво, ход за ходом рассекают по техасским и калифорнийским равнинам, валят сочные деревья и стреляют по своим же крупнокалиберными зарядами. И нам пока не совсем понятно, что это – робкая попытка перевести старые идеи в третье измерение или желание в очередной раз рассказать красивую историю о невозможном, в общем-то, конфликте.

Основной конфликт разгорелся между независимыми друг от друга американскими территориями

ВАГОНЧИК ТРОНУЛСЯ

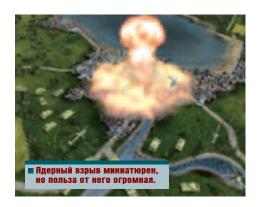
Впрочем, одно уже очевидно: в РорТор Software осмелились на целый шаг отступить от прежних корпоративных принципов. Разработчики наконец-то дали волю своей фантазии и, духовно повзрослев, оставили два набора детской железной дороги (RR Tycoon I и II) пылиться далеко-далеко на антресоли. Трехмерная Shattered Union, несмотря на то, что действие ее разворачивается в привычной для создателей американской действительности, это, в первую очередь, походовая стратегия, и только потом модный военно-урбанистический эпос. RTS-зарисовки уже давным-давно скомканы и лежат в мусорной корзине, а Command & Conquer: Generals - это в данном случае лишь источник центральной, стержневой идеи. Все остальное - сугубо индивидуальное и исполняется впервые.

В БРАТ ПРОТИВ БРАТА

Русских в Shattered Union как отдельной воинствующей стороны не предвидится. Основной исторический конфликт на этот раз разгорелся между независимыми друг от друга американскими территориями, а не между находящимися по разные стороны океана государствами. Такое сюжетное решение, откровенно говоря, поражает. Оцени, какой резкий вектор взял принцип «что, если?..» в данном случае: американские граждане не воевали меж-

86 О9 / СЕНТЯБРЬ / 2005

SHATTERED UNION | PREVIEW

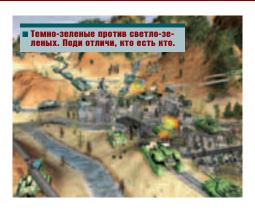


ду собой с 1865 года, а тут, по прошествии почти что двух столетий, неожиданно схватились за оружие. И причина, как это часто случается, абсурдна до безобразия: «спор хозяйствующих субъектов» плавно материализовался в крупномасштабный межгосударственный конфликт и повлек за собой неминуемый кризис государственной системы. Общество, будто старый кувшин, раскололось на несколько частей: кто-то захотел примкнуть к коалиции калифорнийцев, кто-то - к техасскому фронту. Каждому свое, как говорится.

Игрок выберет одну из предложенных армий и будет сражаться на ее стороне на протяжении всей кампании. Перебежки недопустимы. Из доступных войск - Калифорния, Аркадия (то есть, Тихоокеанский северо-запад), Новая Техасская Республика, Диксилэнд, Хартлэнд, Союз Янки и нечто, именуемое Европейским Экспедиционным Отрядом. Последнее, скорее всего, современный прототип армии конкистадоров, состоящий из нескольких народов Старого Света. Но русских, как мы уже сказали, не будет - даже не надейся.

Ш СИЛИКАТНЫЙ ДЕСТРОЙ

Однако кроме неординарного сюжета, разработчики еще в самом первом анонсе Shattered Union (а после – и на **E3**, продемонстрировав на отдельном стенде вступительный ролик) особо выделили мощную систему разрушения ландшафта. Именно она, мол, а не пресловутая история новой гражданской войны, является главной особенностью проекта. Все остальное, как говорят в РорТор, лишь задний



фон, мишура, фантик. И значение система разрушений в этом смысле имеет не только эстетическое, но еще и стратегическое. Например. если в каком-либо секторе массивной бомбардировкой будет полностью уничтожен один из источников ресурсов, игрок больше никогда не сможет восстановить его. Даже после многочасовых скитаний по соседним территориям. Жестко, но справедливо. Ну а пока все заявленное находится в стадии тщательной проработки и тестирования, Shattered Union caма грамотно балансирует между симпатичной визуализацией и интересным сюжетным наполнением. На официальном сайте РорТор баннер игры расположен рядом с рекламными блоками Serious Sam II, Stronghold II и The Elder Scrolls IV. Хорошее соседство, не правда ли?



■ Разработчики Shattered Union особенно гордятся тем, как им удалось выверить игровой баланс. Один из элементов, который призван уравновесить силы противнизапрет на использование в двух битвах подряд одних и тех же юнитов. Те бойцы, которые участ вовали в нападении на сектор, на следующем ходу не смогут оборонять контролируемую ими территорию. И наоборот.

🔣 1000 ГРАДУСОВ ПО ЦЕЛЬСИЮ

дерный взрыв в **Shattered Union** – это Я как бы финальный аккорд каждой битвы, жирная точка в летописи отдельного гражданского конфликта. Все строго по закону урбанистических военных стратегий (вспомнить хотя бы те же Red Alert 2 или Generals): кто первым построил шахту и произвел запуск – тот и победил. И дело здесь даже не в символическом взлете боеголовки. Дело в удивительной долговечности радиации: юниты на зараженной территории не смогут находиться несколько ходов.







87 09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | ARMED ASSAULT



ARMED ASSAULT

приятный сюрприз

НЕПОКОРНЫЕ



ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.armedassault.com

IV квартал 2005 года

■ Armed Assault имел все шансы не попасть на минувшую ЕЗ. Британское издательство Codemasters приняло решение в этом году не везти на выставку все курируемые им проекты. Исключением стали продукты Bohemia Interactive Studios

а прошедшей недавно выставке E3 в неожиданной роли возмутителя спокойствия оказался глава чешской Bohemia Interactive Studios Марек Спанел (Marek Spanel). Его компания отказалась от услуг издательства Codemasters и отправилась в Лос-Анджелес на поиски нового партнера.

Если с первым и основным проектом – *Operation Flashpoint 2* (права на эту торговую марку принадлежат **Codemasters**, так что игра сейчас временно носит рабочее название *Military Sim*) – ситуация запутана, то с *Armed Assault* все ясно как божий день. В отличие от своего маститого коллеги по цеху, по части технических наворотов он обладает более скромными амбициями, зато выходит он не в первой половине 2006 года, а в конце этого.

🔡 С ДРУГОЙ СТОРОНЫ

По сути, тебя ожидает качественная калька с Operation Flashpoint с упором на пехотные сражения. Это вовсе не означает, что вся боевая техника исчезнет с лица земли и игровой процесс сведется к банальному

По сути тебя ожидает качественная калька с Operation Flashpoint с упором на пехотные сражения

отстрелу противников. Тебе дадут порулить джипами, грузовиками, танками и прочими наземными транспортными средствами. Разработчики делают ставку на максимальную правдоподобность происходящих событий. В Armed Assault без малейшего искажения будут смоделированы реальные тактико-технические характеристики нескольких десятков видов стрелкового оружия.

П ОБЕЗЖИРЕННЫЙ ПРОДУКТ

В основе игры лежит облегченная версия движка Operation Flashpoint 2. Графическое ядро поддерживает девятый DirectX и способно прорисовывать огромные поля битв (причем как открытые, так и закрытые пространства) площадью до 100 квадратных километров. Помимо этого чешские программисты клятвенно обещают наделить противников и соратников непомерно умным искусственным интеллектом. Если тебе быстро наскучат оригинальные миссии, то с помощью встроенного в игру редактора карт ты сможешь создать собственные локации.

ТЕ БЕРЕМ НА КАРАНДАШ

Пока что по поводу Armed Assault возникает больше вопросов, чем ответов. Например, ничего не известно относительно сюжетной составляющей. Как только появится более подробная информация, мы обязательно вернемся к этому проекту.

88 09 / CEHTREPP / 2005



ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | WORLD FORCES: WAR ON TERROR



WORLD FORCES: WAR ON TERROR

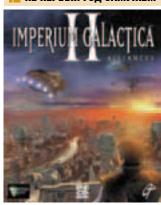
ДЖИХАД ОТМЕНЯЕТСЯ!

НЕ ПЕРВЫЙ ГОД ЗАМУЖЕМ

www.digitalreality.hu/ Articles/WOFOR.htm

ДАТА ВЫХОДА

2007 год



■ За десять лет работы на игровом рынке Digital Reality сколотила себе достойную репутацию. С 1995-ого по 2004-ый год из-под ее пера вышли такие проекты, как Reunion, Imperium Galactica, Imperium Galactica II, Desert Rats vs. Afrika Korps и D-Day.

анр стратегий реального времени сегодня напоминает изрядно переполненный автобус. Двери открываются, а входить некуда – только спины наружу выпирают. Соответственно, внутрь попасть можно, лишь хорошенько разбежавшись. Да и то, если здоровье позволит выдержать дальнейшую толчею. Мonte Cristo и Digital Reality уверены, что их чадо по имени World Forces: War on Terror вырастет достаточно здоровым и крепким, чтобы отвоевать себе место под солнцем среди RTS.

Это, впрочем, совсем не означает, что игра ударится в инновации. Ну что такое мировой терроризм в RTS? По сути дела – попса! В **Command & Conquer: Generals** мы безжалостно давили поборников джихада, в **Act of War: Direct Action** промышляли тем же. World Forces: War on Terror предлагает привычный уже расклад из трех противобор-

ствующих лагерей, один из которых составляют пресловутые «терроры».

ПГЛОБАЛЬНО

Ставку Digital Reality делает на глобализацию. Уничтожать гадов мы будем не в какомто отдельном городе и даже не в отдельной стране, а по всему миру. Из объявленных «горячих точек» наиболее интересны Лос-Анджелес, Париж и Тадж-Махал.

Графически World Forces: War on Terror намерена перещеголять проекты жанра экшн конца 90-х годов прошлого столетия.

Роль туза в рукаве отводится мультиплееру. В нем-то как раз нашлось место действительно оригинальной новинке. Не секрет, что испокон веков надежная связь была залогом успеха в любой заварушке. World Forces: War on Terror позволит игрокам портить коммуникации противника. Без связи полководцы потеряют доступ во внутриигровой чат, лишившись, таким образом, возможности координировать действия.

В речах представителей **Monte Cristo** и **Digital Reality** чувствуются немалые амбиции и даже гордость за будущий проект. Насколько они оправданы, узнаем через год-полтора.

В среднем на одну боевую единицу разработчики обещают затратить до двух тысяч полигонов

90 O9 / CEHTREP b / 2005

1 СМУЛЬТИМЕЛИА

To surspecces of remain beaution of youngers performs a serie of C. Myres remajorar efficients from a department of the SCORDS, Processes, a february of Consesses, and Styles.

Tenno (SSIS) 127-50-57, Series (SSIS) 507-50-57, Series (SSIS) 507-50-57, Series (SSIS) 507-50-57, Series (SSIS) 507-50-57.

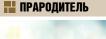


ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! | PANZER ELITE ACTION: FIELDS OF GLORY



PANZER ELITE ACTION: FIELDS OF GLORY

ПО СЛЕДАМ ГУДЕРИАНА



ДАТА ВЫХОДА

конец 2005 г.

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ www.panzereliteaction.com



■ Симулятор Panzer Elite увидел свет в ноябре 1999 года. Игра была встречена критиками прохладно, чему виной были не очень современная для тех времен графика, сложность управления, «странная» физическая модель и большое количество ошибок.



¬ анр *Panzer Elite Action* сложно определить с первого взгляда. С ackslash одной стороны, игра далеко ушла от своего хардкорного родителя Panzer Elite. Достаточно увидеть, как юркий «Шерман» принимает на грудь пять 88мм гостинцев от немецких пушкарей и после этого бодро катится дальше, чтобы понять, что симулятор здесь даже не ночевал. Скатиться же в однообразное аркадное болото игре не дают оставшиеся от папы симуляторные рудименты. В общем, игра представляет собой крепенький середнячок. Нам такие нравятся.

НЕМЕЦКИЙ ГАМБИТ

Вторая Мировая аккуратно разделена на восемьнадцать миссий, которые сгруппированы в три кампании. В самом начале примерим черный немецкий мундир и как следует погоняем Иванов по беловежским пущам; потом, погрузившись в чрево Т-34, сломаем на Волге хребет фашистам и погоним их на запад, прочь от родных хат; ну и в конце нас ждет увлека-

радывание прямо из-под носа немецкой военщины секретных образцов бронетехники, и даже ночной променад на этом секретном образце по тылам врага, с музыкой и фейерверками.

П ГЛАМУРНАЯ ВОЙНА

Местные «Шерманы», «Пантеры» и «тридцатьчетверки» щедро намазаны толстым слоем bump-mapping в целях сокрытия от пытливого глаза не очень богатых текстур, Модели бронетехники детальными не назовешь - у твоего покорного слуги, посвятившего лучшие годы своей жизни ультимативному моддингу игры Operation Flashpoint, при виде Panzer Elite чуть было не случился легкий эстетический шок. Окружающая наш танк действительность предельно размыта «киношными» фильтрами, из-за чего игра визуально начинает смахивать на **Brothers in Arms**. Такая уж нынче мода. Если все время до релиза разработчики не будут гонять на красных «Феррари» и поедать черную икру столовыми ложками, то возможность ударить танком по болванке нам представится уже в конце 2005 года.

тельное путешествие от берегов Нормандии до

пригорода Берлина, проездом через заснежен-

ные арденнские леса. Скучать не придется: в

18 миссий включены все известные современ-

ной науке типы заданий. Будет все: и баналь-

ный прорыв обороны, и защита конвоя, и вык-

Скучать не придется: в восемьнадцать миссий включены все известные современной науке типы заданий

92 09 / GEHTREPL / 2005



- Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие один из авторов серии Jagged Alliance.
- Более тридцати уровней: городские кварталы, военные базы, открытая местность, дома с внутренней планировкой и интерактивными интерьерами.

- и интерактивными интерьерами. Более тридцати профессиональных наемников и возможность найма местных жителей. Три основные сюжетные линии, а также возможность играть по своему сценарию. Проработанная ролевая система. Возможность конструирования новых действий: составление перечня приказов, которые будут выполняться бойцами автоматически.
- Обширный арсенал оружия и амуниции более 100 моделей стрелкового оружия, а также гранатометы, ручные гранаты и холодное оружие.
- Оригинальные многопользовательские режимы до 8 игроков одновременно в локальной сети или в Internet.



2004 3A0 1C". Boe npa

DUNGEON SIEGE II

МЯСО АТАКУЕТ

Да, такого оригинального способа доставки на место работы я еще не видел! Надеюсь, аэрофобией никто не страдает? В любом случае, сидеть в темном, плохо проветриваемом и явно наспех сколоченном деревянном ящике, который зажат в когтях летающей ящерицы, удовольствие сомнительное.

Σį		ЖАНР ИГРЫ	
BCK	ACTION-RPG		
Гекст: Тонтон Макутчевский		ИЗДАТЕЛЬ	
aky.	Microsoft		
ž		ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ 📟	
핟	10		
퉏		РАЗРАБОТЧИК	
Ħ	Gas Powered Games		
ēĶ		ПОЙДЕТ	
	Процессор 1,2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)		
		ПОЛЕТИТ	
	Процессор 2,4GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)		
		КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	
	Восемь		
		ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	
	www.gaspowered.com/ds2		

Ho разработчики из Gas
Powered Games и лично Крис
"Total Annihilation" Тэйлор

(Chris Taylor), маститый дизайнер и просто наделенный большой фантазией человек, считают, что наемников доставляют на поля сражений только так. Придется смириться. Кроме меня и ноющего дружка с волосами ярко голубого цвета, в самодельном саркофаге находилась толпа оборванцев, из разговоров которых стало ясно: умирать летим за некоего Валдиса, мужика, в общем-то, нехорошего, но зато исправно подгоняющего звонкую монету сорвиголовам вроде нас. Да, глядя на дешевенькую броню и явно не дамасскую сталь мечей, нельзя было не признать: деньги нам нужны. И желательно побольше. Едва приземлившись и выслушав брань мордена (помесь орка с, гм, кобольдом) я был практически сразу атакован ожившими деревянными щепками. Видимо дриады, оборонявшие редкий артефактный меч, явно не горели желанием подарить его Валдису.

ЧТО В ИМЕНИ ТЕБЕ ЧУЖОМ?

Пожалуй, самое бесполезное занятие на земле, стоящее сразу после выклевывания бесконечной печени у Прометея, это попытки определить, что на самом деле ждет тебя за названием очередного фильма\игры\книги. И как хорошо,

когда после этого названия стоит цифра «2» - не надо лишний раз ломать голову и сомневаться по поводу покупки. Понравилась первая часть? Бери вторую. Нет? Иди мимо. Взять, к примеру, **Dungeon Siege.** Согласно названию мы должны провести всю игру сидя в уютном тесном подземелье, с приятно потрескивающими на стенах и никогда в жизни не гаснущими доисторическими аналогами лампочки Ильича. Или, как вариант, мы должны пытаться залезть в пресловутый погребок под скалой с вполне понятной целью забрать награбленное. На деле же посещения подземелий хоть и были, но занимали, мягко говоря, не все время. Так и в этот раз основную часть времени ты проведешь, путешествуя по сказочным землям Аранны. Джунгли, заснеженные горы и опустевшие пограничные города – вот что ждет тебя впереди. Ну и немного подземелий.

ПОБХАЛИ

Стартовая генерация персонажа в начале не слишком отличается от первой части, но едва я получил первый уровень и заглянул в таблицу развития героя, как сразу в глаза бросилось ветвистое дерево скиллов и умений. С этим связана одна тонкость – в игре по-прежнему нет четкого деления на классы. Хочешь – дерись дубинами,



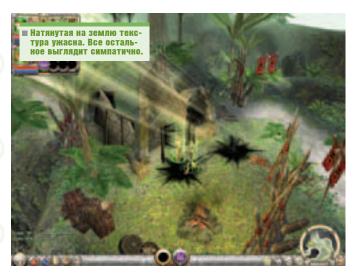
ВСЕ ДОРОГИ ВЕДУТ В РИМ

«Раздался оглушительный взрыв и первый блокпост взлетел на воздух, открыв путь кровожадной группе садистов для дальнейшего массакра и уничтожения всего живого. Это было началом конца» - примерно так будут описывать историки Аранны начало твоего приключения. Но шутки в сторону. Как показала тестовая версия, ни о каком нелинейном прохождении и абстрактном гулянии по лесу в поисках приключений речь не идет. Есть три главы, в каждой по десятку сюжетных квестов. К каждой из глав прилагается небольшой участок, со всех сторон огороженный либо отвесными скалами, либо непроходимым лесом, а точка перехода в следующую часть земель перегорожена непроходимым до поры до времени объектом, будь то блокпост, которой потом разрешат сжечь, или ворота, которые банально откроются лишь после выполнения определенных заданий С другой стороны, и на том небольшом участке, что доступен для исследования с самого начала, есть, чем заняться: побочные квесты никто не отменял. Хотя, как всегда, нам хотелось бы большей свободы передвижения.



94 09 / CENTREPS / 2005

DUNGEON SIEGE II | ПОД ПРИЦЕЛОМ



кирками или просто обоюдоострыми железками в три метра длинной, заодно разбрасывая направо и налево файерболы с молниями. Бьешься только с применением грубой физической силы? У тебя будут расти уровни только в классе холодного оружия. Превращаешь монстров в дикобразов? Изволь получить +1 уровень в графу «дальнобойное оружие». Можешь даже попробовать пускать стрелы и призывать на свою сторону разнообразных прихвостней одновременно. Но лучше всего сразу определиться с тем, какой класс будет наиболее развит у героя, и специализироваться исключительно на нем, иначе опыт будет тонким слоем размазан по всем характеристикам, а сам мультиклассовый герой не менее тонким слоем по земле. Нет смысла делать воина-мага или сочетать дубину с луком, все равно специалист в одном

классе получается куда мощнее подобного гибрида. Лично я остановил свой выбор на чистом маге и сразу столкнулся с новым выбором: либо мой протеже будет обладать большим запасом маны и высокой скоростью кастования заклинаний, либо он будет тщательно изучать школу огня, льда или электричества. «Обычный» воин тоже практически сразу встанет перед выбором – или он учится драться двумя мечами, нанося жуткий урон, или он изучает скилы, посвященные увеличению хитов и умениям носить защиту, к концу игры превращаясь в непробиваемый танк. Таким образом, путей развития персонажа не четыре (воин, маг, лучник, маг-«натуралист»), а гораздо больше.

ШТУРМ

Впрочем, ни внезапно ожившие стружки, ни их более

продвинутые друзья, представленные в виде целых ходячих дубков, ничего не смогли сделать против огненных шаров, безостановочно вырывающихся из моих пальцев. Еще немного и вот я уже стою перед входом в храм с артефактом. Крашеный товарищ снова изобразил из себя вещую Кассандру, выдавив из себя классическое "І have a baaaaad feeling about this". Почти угадал - стоящая перед входом шестирукая статуя внезапно ожила и отправила в мир иной приличную кучу наших менее удачливых солдат. С трудом уговорив ее не портить нам день, мы проникли в храм, где наткнулись на целую композицию из каменных охранников. Впрочем, на сцене тут же появился сам Валдис и быстро уладил вопрос с шестилапыми. После чего, чуть подумав, мерзавец решил не платить нам ни цента и не менее быстро «уладил» вопрос с нами. Большая, кстати, ошибка. А насколько большая - узнаешь ты сам.

402 ПО ЦЕЛЬСИЮ

Определиться с четким будущим героя крайне важно, ведь кроме общей специализации от этого будут зависеть получаемые им «Силы». «Сила» выдается или увеличивается вместе с очередным уровнем, а значит и приумножает свои характеристики автоматически, за счет выборки определенных скиллов.

К примеру, мой маг, профессионал в области огненной стихии, получал все более и более мощную силу «Разрушения», представленную эдаким



На наши вопросы отвечает Крис Тейлор (Chris Taylor), глава Gas Powered Games.

• МГРЫ: До какого уровня мь сможем прокачать персонажей? Существует ли какое-то ограничение?

Крис Тейлор (далее К.С.): Игрок может развить своего персонажа до 100-ого уровня. Однако сделать это удастся только после игры во всех трех режимах:
Мегсепагу, Veteran и Elite.

ПТРЫ: Мы слышали, что теперь путешествующие вместе с
игроком звери будут использоваться не только в качестве ходячих комодов, но и обладать полезными для партии скиллами.
Нельзя ли рассказать об этом

К.С.: Да, зверюшки теперь стали очень полезными в партии. Смотрите: им можно скармливать разную волшебную еду, найденную в игровом мире. Благодаря этому наши братья меньшие апгрейдятся – получают новые способности, совершенствуют старые. Одно из животных, к примеру, не только растет физически, становясь более сильным, но и увеличивает объем своего «рюкзака». Таким образом, вы можете расширить его іпventory аж в шесть раз. По-моему, очень удобно.

ЧЕТВЕРО ИЗ ЛАРЦА

Представители расы полугигантов размножаются почкованием, потому что женского пола у них нет. Зато есть +6 к силе, повышенная регенерация жизненной энергии и много уродливых татуировок по всему телу. По имеющейся информации за каждой татуировкой стоит не один десяток лет сражений, хотя «старым» полугигант начинает считаться лишь за пару месяцев до смерти.

Птакие они и в игре. Наглые, агрессивные, умеют всего понемножку. Могут легко научиться тому, чего не умеют. А если не хотят учиться — их заставляют. Имеют небольшие бонусы во всем, особенно выделяется большой процент вероятного нахождения магических предметов. Это от жадности.





приады – превосходные лучники и большие любители повоевать чужими руками. Живут они на деревьях, охотиться предпочитают вместе, остальные расы, само собой, сильно недолюбливают. Это, кстати, взаимно. И у них не замечено мужского пола. Видимо, игровой аналог феминисток, чтобы правозащитные организации не ополчились.

№ 3 эльфов получаются неплохие фехтовальщики, но лучше всего им дается карьера адептов боевой магии. Способствует этому и +3 к интеллекту с самого начала, и ускоренная по сравнению с другими расами регенерация маны. Кроме того, всем известно, что эльфы живут дольше всех, а значит, их можно будет импортировать в *Dungeon Siege III*, в то время как остальные герои умрут от старости. Шутка.





09 / CEHTHSPb / 2005

ПОД ПРИЦЕЛОМ | DUNGEON SIEGE II



ГО ИГРЫ: Выдадите ли вы нам все необходимые плюшки для создания любительских модов и карт? Если да, то будут ли они сопровождаться подробной документацией? Многие жаловались на слишком сложные редакторы для первой части.

Крис Тейлор (далее К.С.): Мы не

Крис Тейлор (далее К.С.): Мы не прочь выпустить утилиты для создания различных дополнений и к Dungeon Siege II. Но наш движок имеет слишком сложную структуру, поэтому и разобраться с этими программами сможет далеко не каждый. Но, как известно, кто ищет, тот всегда найдет, поэтому мы будем рады, если фанаты из России и других стран сделают для игры хорошие дополнения

не невы недарать недарать ней недарать сожетную линию? Можно ли будет полностью перейти на сторону зла? Или финал игры заранее подогнан под «хорошего парня»? К.С.: В конце концов, игрок все равно победит зло, хочет он этого или нет. Однако на пути к концовке вы сможете несколько отдалиться от стандартной линии прохождения благодаря побочным квестам и большому игровому миру. Dungeon Siege II — игра для тех, кто любит приключения.

небольшим черным облаком над головой, из которого на протяжении определенного времени вылетают огненные плюшки размером со среднюю ракету класса «земля-земля». Означенные снаряды наносят фантастический урон, буквально разрывая фауну сказочного леса на кровавые лоскутья, заодно, тем самым, объясняя, почему на игре стоит клеймо "Mature 18+". Ну какому ребенку понравится, когда большая голова симпатичного гномика с жутким оскалом на первой космической отправляется в одну сторону, а рука с частью торса - в другую?

ИЗ КНИГИ О ВКУСНОЙ И ЗДОРОВОЙ

100% опыта попадает в копилку героя исключительно во время боя, все-таки ближайший родственник **Dungeon** Siege II, после первой части игры, это *Diablo*. Соответственно не стоит даже рассчитывать на сколько-нибудь приличные диалоги - цифра в графе «интеллект» влияет разве что на урон, который будут наносить твои заклинания. Это и к лучшему. Кстати, учитывая сколько врагов приходится изводить на одном квадратном метре Аранны (тонны злобного мяса), был замечен еще один приятный фокус: отныне совсем не обязательно ломать левую кнопку мышки, долбя по оппоненту для каждого удара, достаточно просто навести и зажать. Все, теперь можно жечь, колоть, щипать и тыкать противника до тех пор, пока бедолага не станет удобрением.

И еще немного о ходячих аттракционах. Помимо того, что вся необходимая информация о них (хитпоинты, не уникальна ли избиваемая зверюга, чем лучше изводить) высвечивается вверху экрана, порой там же можно заметить, что именно та или другая тварь ненавидит. Я, признаться, первым делом принял это за шутку. Взять хотя бы одного голубоватого (кожицей, товарищи, кожицей) шамана, сильно не любившего приключенцев, активно потребляющих восстанавливающие напитки во время боя. Как выяснилось, чуть позднее я совершенно зря не придал этому факту значения. Заглянув в красную книгу исчезающих видов местных животных, в которой собираются детальные описания всех встреченных чудищ, выяснилось, что, грамотно управляя неконтролируемым гневом монстра, можно обернуть его ярость себе во благо.

BROTHERS IN ARMS II

Изначально в мою партию мог вступить лишь один собрат по оружию, а когда я возжелал взять еще одного, выяснилось, что придется уплатить владелице ближайшей харчевни лишние пять сотен условных. Затягивать с оплатой тоже смысла не имеет, нет ничего хуже, когда в сложившуюся партию из прокачанных искателей приключений приходит новый низкоуровневый недотепа, умирающий в каждой схватке. Впрочем, это не очень страшно, герои здесь не умирают совсем, пока на ногах держится хоть один из всей команды. Так, поваляются, подождут, когда здоровье восстановится, и снова в бой. Сильно повеселил следующий эпизод: все время молчащие как истуканы напарники внезапно разговорились между собой. Эффект, смею заметить, ничуть не хуже, чем в



достать животных

Ну а теперь немного о любимце многих поклонников первой части проекта Gas Powered Games — ходячем комоде, который выполнен в виде осла. Правда, если ты не страдаешь повышенной любовью к этому четвероногому — можно спокойно забыть о нем. А можно и не забывать: отныне на своих верных зверей (а теперь это далеко не одни ослы) можно не только банально навьючивать полученное честным и не честным путем добро, но и «скармливать» им отдельные особо приятные предметы с магическим эффектом для раскрытия их внутренних возможностей. Возможностей этих, конечно же, очень много и все они разные. В итоге получается практически симулятор начинающего гринписовца.

Кроме того, твои ручные скотинки, в отличие от «обычных» напарников, коть и не будут вести светские диалоги на тему кто и как проводит свободное время в барах, но зато собираются расти в самом прямом смысле. Скучно точно не будет — я уже представляю себе исполинского мотылька, на глазах превращающегося в Большое Летающее Пресмыкающееся.

В общем, даешь драконов в качестве домашних животных. В конце концов, это ведь очень удобно.



96 O9 / CENTREPЬ / 2005

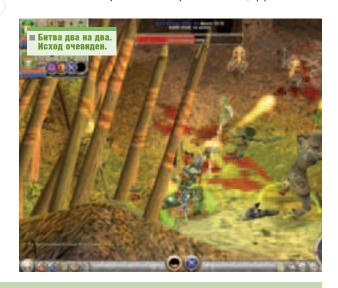


каком-нибудь Baldurs Gate! И это притом, что максимально информативный диалог в игре выглядит примерно так: "UARGGGHH-HHHHHHH, HUNGRY!!!" c последующей попыткой вгрызться в горло собеседника. По слухам, в полной версии оруженосцы не только будут обсуждать, кто проломил больше черепов в последнем сражении, но и, подражая гениальным прототипам из Baldurs Gate, будут обладать собственными характерами, а значит и пристрастиями, интересами, желаниями и болезнями, в том числе психическими. Управление партией выполнено на манер Knights of the Old Republic II. Твоим действиям подчиняется лишь один выбранный персонаж, в то время как остальные действуют согласно общим директивам. Вначале было немного непривычно

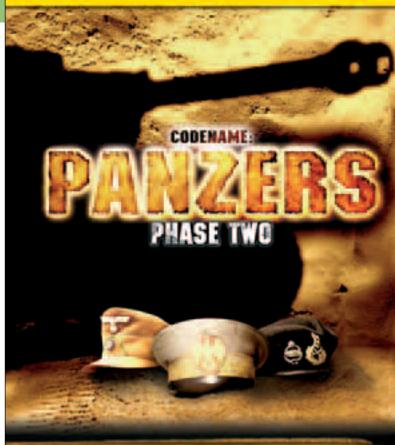
руководить лишь одним героем, наблюдая, как остальные действуют сугубо по собственному разумению, но я быстро привык и перестал обращать на это внимание, тем более, что интеллект напарников весьма и весьма проработан.

ОГЛЯНИСЬ ВОКРУГ

Движок трехлетней давности, что бы там ни говорил Крис об оптимизации под DirectX9, на мой придирчивый взгляд смотрится несколько устарело. Огромные зализанные текстуры на земле в лесу, однообразные замыленные «полы» в зданиях, деревья из пяти с половиной полигонов, да и сами монстры, издалека больше похожие на солдат Урфина Джюса, поначалу совершенно не располагают к себе. Тем не менее, на близких дистанциях графика откровенно хорошеет, а учитывая спецэффекты...



1 СМУПЬТИМЕЛИА



Codename: Panzers, Phase Two — стратегия в реальном времени, действие которой происходит в период Второй Мировой войны. Как и первая игра серии, она состоит из трех кампаний, в каждой из которых события освещаются с разных точек зрения: от лица представителей стран Оси — Италии и Германии, Союзников — Англии и Америки и югославских партизан. В каждой главе вы встретитесь как с уже знакомыми,

так и новыми героями сражений

Основные особенности:

- 3 кампании, в числе которых югославская
- новые герои и новая нация Италия
- новые районы боевых действий: Африка, Италия, Югославия
- новые стратегические возможности в ночных миссиях: выключите свет у своих войск и ошеломите врага внезапной атакой
- сотни новых строений и объектов
- более 20 новых юнитов
- сотни заданий как осн<mark>овных,</mark> так и дополнительных и даже секретных
- разные способы прохождения каждой миссии
- новый кооперативный режим в многопользовательской игре
- полная свобода по модификации игры в приложенном редакторе









© 2005 CDV Software Entertainment AG. Все права защищены. CDV, графический знак CDV и Codename: Panzers, Phase Two являются товарными знаками CDV Software Entertainment AG или Sformegion. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих впаделыцев.

© 2005 Nival Interactive. Все права защищены. Исключительное право на распространение на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит 3AO «1C».

ПОД ПРИЦЕЛОМ | DUNGEON SIEGE II



• МГРЫ: Несколько провокационный вопрос: планируете ли вы и в дальнейшем развивать известную серию? Или Dungeon Siege II станет заключительной частью? Нам, конечно же, хотелось бы и впредь видеть хорошие RPG от вашей компании.

Крис Тейлор (далее К.С.): Точного ответа на этот вопрос не знаем даже мы (смеется). Возможно, команда вскоре примется за разработку Dungeon Siege III, а может, вернется к этой идее через несколько лет, после завершения работы над другими играми. На наше решение могут повлиять многие факторы, поэтому обещать что-то сейчас мы не можем.

РЕ ПТРЫ: А как вы относитесь к тому, что известный по игроизациям режиссер Уве Болл (Uwe Boll) будет снимать фильм по мотивам первой части Dungeon Siege? Многие среди геймерского
сообщества недолюбливают этого немецкого парня. Собираетесь
ли вы как-то участвовать в работе над фильмом: выступать консультантами или полностью
контролировать процесс съемок?
К.С.: Никакого прямого контроля
над процессом съемок с нашей
стороны нет, мы лишь предоставляем режиссеру известную
марку. Наше участие в работе
над фильмом на этом и заканчивается. Надеемся, у Уве Болла
получится снять интересное и
зрелищное кино.

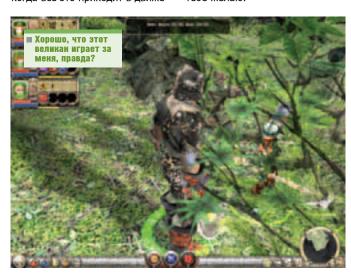


Молнии переливаются всеми цветами радуги, закручиваются спиралями и в конце обрушиваются на несчастных тварей, сжигая их живьем. Огненные шарики размером с теннисный мяч никогда не вырываются из рук мага по одному, только целым отрядом, вращаясь и обгоняя друг друга, они достигают цели, обжигая и парализуя мишень. Огромные мечи и ГИГАН-ТСКИЕ (похоже, у Тэйлора запущенная форма гигантомании, см. где-то рядом материал по Supreme Commander) топоры, сверкающие и переливающиеся под редкими солнечными лучами, еле-еле пробивающимися сквозь толщу листвы векового леса, с единственно верным хрустом рассекают черепа и быстро заставляют забыть об излишней угловатости и простоте моделей. Стрелы пробивают и остаются торчать до конца вражеские туши насквозь, а получившие смертельную дозу отродья с хрипом заваливаются на

землю, пачкая кровью траву. На броне видны следы ковки, коегде можно разглядеть кусочки цепей, некоторые носят на своих мохнатых шкурах кожаные доспехи или потрепанные кольчужки, сквозь чешуйки которой видна пробивающаяся шерсть. А когда все это приходит в движение и с чавканьем и визгом несется с огромной скоростью на твою несчастную партию!.. Кстати, хваленого искусственного интеллекта, призванного координировать действия врага, пока замечено не было. Хотя самый короткий путь до твоей партии супостаты всегда находят, с этим не поспоришь. Животные, что с них возьмешь...

СМУТНОЕ БУДУЩЕЕ

Уже ясно одно - провала не будет. Но, к сожалению, у Gas Powered Games не получилось и каменного цветка. Вышла крепко стоящая на ногах actionrpg с огромной картой, битком набитой разнообразными монстрами и, судя по всему, линейным сюжетом. А с учетом того, что в последнее время не так уж и много хороших игр. тем более в этом жанре, попробовать готовое блюдо определенно стоит. Я сделаю это обязательно, чего и тебе желаю.



CRAZY STUFF, MAN

Kак сделать так, чтобы шинковальная РПГ не надоела уже к середи-не игры? **Крис Тэйлор** (Chris Taylor) уверен, что секрет кроется в великолепном дизайне, на котором он собаку съел. Неожиданные скрипты, проработанный искусственный интеллект (которого пока - я настаиваю! - не видно), интригующая сюжетная линия, уникальная возможность взаимодействовать с динамично меняющимся окружающим миром – вот основные ингредиенты успешной РПГ от Gas Powered Games. Если тебе мало, в качестве еще одного компонента Крис приводит такой вот пример: «Например, если главный герой выполняет множество побочных квестов на оккупированной противником территории, он становится достаточно знаменитым, чтобы о нем начали слагать легенды. Ввполне можно ожидать, что его действия приведут к полномасштабному восстанию аборигенов против захватчиков». В принципе звучит интересно, только добавлю, что лично для меня дополнительным и наверно основным фактором интереса будет дизайн бестий. Разработчики выложились по полной, на любую из местных зверушек смотреть просто приятно, а ведь их, согласно «красной книге», в общей сложности будет насчитываться порядка 80 штук.



98 09 / CENTRISPL / 2005



HOTMAN MONEY

<u>ПРОЛИВАЯ КРОВЬ ЗА ДЕНЬГИ</u>

Беседовал: Иван "Tordosss" Закалинский

Сериал Hitman с самого начала зарекомендовал себя как увлекательный и сложный симулятор наемного убийцы. И пусть со временем требования, которые он выдвигал к игроку, становились все более лояльными, Hitman все равно сохранял за собой статус одного из лучших stealh action'ов. Что несет нам четвертая часть сериала? К сожалению, пока что в открытом доступе не так много информации, и в 7-ом номере нашего журнала за этот год мы поделились всеми деталями, которые нам были известны к тому моменту. Но нам и этого оказалось мало, поэтому мы связались с создателями проекта с целью узнать, что будет представлять собой новый Hitman.

№ МГРЫ: Здравствуйте. Для начала, давайте разберемся с формальностями. Как Вас зовут? Какую роль Вы исполняете в проекте Hitman: Blood Money? Адам Лэй (далее А.Л.): Меня зовут Адам Лэй (Adam Lay), я исполняю роль помощника продюсера игры Hitman: Blood Money.

РС ИГТРЫ: Вот, значит, чьи руки замараны кровью многочисленных жертв Сорок Седьмого. Ну что же, приятно слышать, что один из самых харизматичных убийц в истории компьютерных игр сно-

ва в деле. А по какому, собственно, случаю? Обрисуйте в нескольких словах сюжет игры.

А.Л.: На самом деле, сейчас мы особенно распространяться на эту тему не хотим, но фанаты сериала точно не будут разочарованы. Игра обязательно ответит на вопросы, которые наверняка возникли у вас во время игры в Codename 47, Silent Assassin и Contracts, но в то же время, не станет раскрывать все секреты истории Хитмана. Написанный нами сценарий расскажет игроку об агентстве, на которое работает Сорок Седь-



HITMAN: BLOOD MONEY | ИЗ ПЕРВЫХ УСТ



предыдущих игр.

В Blood Money мы добавим несколько новых ключевых персонажей. Игрок также встретится с некоторыми знакомыми личностями из далекого-далекого прошлого агента 47.

РС ИГРЫ:Ага, значит, тайна работодателей Сорок Седьмого будет приоткрыта! Неужели нам наконец-то покажут Дайану, связующее звено между нашим протеже и агентством?

А.Л.: Дайана - очень скрытная фигура в мире Hitman. Кроме того, она является, пожалуй, единственным человеком на земле, которому хоть как-то доверяет Сорок Седьмой. Увидите ли вы ее в Hitman: Blood Money? Придется поиграть, чтобы узнать (смеется - здесь и далее прим. авт.).

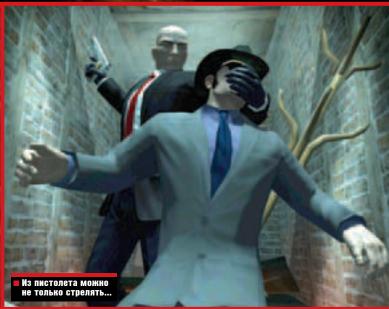
тавляете нам другого выбора. Ну да Бог с ним, с сюжетом. Мы слишком любим убивать, чтобы отвлекаться на такие мелочи. Лучше расскажите нам о проблеме, которая интересует всех истинных фанатов серии: насколько Blood Money будет похожа на остальные игры об агенте 47?

А.Л.: В процессе разработки всех игр серии, а особенно Blood Money, мы прислушивались к нашей армии поклонников, принимали во внимание отзывы на различных форумах и сайтах, изучали реакцию потребителя. И все это оказало влияние на наши решения по вопросам внутриигровых локаций и дизайна в целом. В Blood Money будут уровни, которые совсем не похожи на поля боя в Contracts. Скорее, это будут локаXBATNT MPAKA



РС ИГРЫ: Расскажите об общей стилистике игры. Нас ждет темное и мрачное путешествие по внутреннему миру убийцы, как в Contracts, или нечто иное? АЛ.: Да уж, Contracts действительно была мрачной игрой, которая рассказывала о событиях ночи, чуть не ставшей последней в жизни Сорок Седьмого. Атмосфера Hitman: Blood Money будет отличаться от атмосферы Contracts. Нас ждет больше миссий, действие которых проходит днем или ранним вечером. И конечно, не так много депрессивного мрака, как в Contracts.





[101] 09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ | HITMAN: BLOOD MONEY

CAM

CAMOE COBPEMENHOE

РС МІГРЫ: Давайте поговорим о графике. Движок пока что производит хорошее впечатление. Не могли бы вы поподробнее рассказать о его возможностях?

АЛ.: Hitman: Blood Money — это первая игра, в основу которой положена новая версия мощнейшего движка Glacier от IO Interactive. К его возможностям можно, например, отнести полную поддержку шейдеров версии 3.0, которые позволяют создавать максимально реалистичную графику и спецэффекты. Как в PC, так и в Xbox версиях игры будут присутствовать динами-

ческие «мягкие» тени и высокореалистичная система рендеринга персонажей, которая сможет на полную катушку использовать современные графические технологии.



ции, в которых профессиональный убийца будет чувствовать себя как рыба в воде - то есть, общественные места, вроде оперы в Париже или шикарного казино в Лас-Вегасе. В Blood Money вводятся как новые фишки, вроде системы «дурной славы» (подробнее о ней ниже), так и забытые старые, которых нам так не хватало со времен Codename 47. К примеру, нам снова выдаются деньги в конце каждой миссии, на которые вы можете купить специальное оборудование и навороченное оружие.

РС ИГРЫ: А вот с этого момента поподробнее. О машинках убийства всегда интересно послушать. Стоит ли нам ждать набора нового огнестрельного оружия? Или в игре будут штучки более интересные, вроде классической удавки из струны для пианино?

А.Л.: Собственное оружие Сорок Седьмого (например, пистолеты Dual Silverballers или снайперское ружье W2000) теперь можно сделать еще круче благодаря возможности модификации. В данный момент существует более 50-ти различных видов апгрейдов, которые можно навесить на оружие. С помощью модификаций вы можете создать такой ствол, который соответствует определенному стилю игры и задачам предстоящей миссии. Ну и как обычно, Сорок Седьмой может использовать любые пушки, подобранные во время выполнения заданий.

Кроме огнестрельного оружия, в распоряжении агента появится куча предметов каждодневного пользования, ко-

торые можно задействовать для убийства. Шариковые ручки, молотки и даже садовый инвентарь в руках убийцы становятся смертельным оружием. Кроме того, теперь можно устраивать несчастные случаи с жертвами. Ведь никто не виноват, что тому парню на голову упало пианино, верно?

МІТРЫ: Действительно, кто заподозрит в подобном милого лысого дяденьку со штрих-кодом на голове? Кстати, насчет головы. Как обстоят дела с искусственным интеллектом врагов и мирных жителей? Нас ожидают выпускники Гарварда или недалекие потомки обезьян?

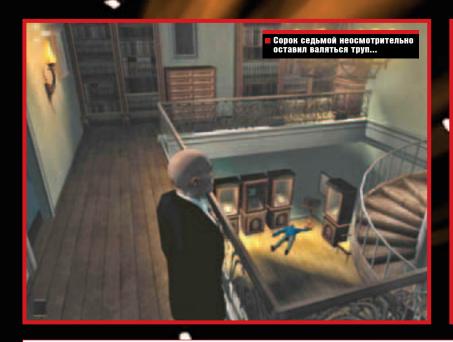
А.Л.: Для новой игры мы с нуля переписали движок и скрипты, отвечающие за искусственный интеллект как врагов, так и мирных жителей. Те-





[102] 09 / CEHTREPL / 2005

HITMAN: BLOOD MONEY | ИЗ ПЕРВЫХ УСТ





47 В КИНО

Я думаю, для тебя не секрет, что судия 20th Century Fox выкупила права на создание фильма по мотивам сериала Hitman. И вот, наконец-то пришли известия о работе над кинокартиной: на роль молчаливого . Сорок Седьмого приглашен Вин Дизель (Vin Diesel). Честно говоря, кроме характерной лы-



сины у него не так уж и много общего с достаточно худощавым агентом 47, но режиссерам, конечно, виднее. К тому же, Дизель – не последнее лицо в индустрии компьютерных игр, так что он хотя бы будет знать, о ком идет речь в фильме.

перь управляемые компьютером персонажи адекватно реагируют на происходящие в игровом мире события. Они изучают подозрительные предметы и обращают внимание на странное поведение героя. Кроме того, новый движок нахождения пути позволяет врагам и мирным жителям грамотнее передвигаться по уровню и вообще вести себя реалистичнее.

РС ИПТРЫ: Да, в видео-ролике из Blood Money компьютерные персонажи ведут себя достаточно правдоподобно. А вот Сорок Седьмой удивил своими лихими прыжками с крыши на крышу. Это как вообще? Уж не собираетесь ли Вы делать из него Лару Крофт? Насколько часто нам придется упражняться в акробатике?

A.Л.: В Blood Money уровни будут го-

раздо более интерактивными за счет того, что Сорок Седьмой теперь научился перелезать через низкие стены, залезать через люки в шахту лифта и аккуратно двигаться по узким парапетам. С помощью такой повышенной мобильности возможности по выполнению каждой миссии увеличились на целый порядок.

Кстати, раз уж речь зашла о видео, вы, должно быть, заметили новый режим обзора. Теперь можно двигать камеру как угодно, вне зависимости от направления взгляда Сорок Седьмого. Это позволит игроку заглядывать за углы и получать более полную информацию об окружающей среде.

РСИГРЫ: Гм, да, действительно, как мы сразу не обратили на это внимание. Ну что же, вы научили Сорок Седьмого оглядываться по

сторонам. А что еще теперь умеет делать наш лысый работник снайперской винтовки и удавки?

А.Л.: Как я уже упоминал ранее, у игрока появилась возможность устраивать несчастные случаи для своей жертвы или некстати подвернувшихся под руку мирных жителей. Благодаря этому можно устранить цель, находясь буквально на другом конце уровня и занимаясь в это время выполнением других задач.

Кроме того, у Сорок Седьмого появилось довольно большое количество новых трюков. Мирных жителей и врагов теперь можно использовать в качестве живых щитов (очень помогает выйти невредимым из перестрелки). Кроме того, мы уделили внимание и ближнему бою – теперь вы вольны разоружить врага буквально голыми руками без необходимости открывать огонь.



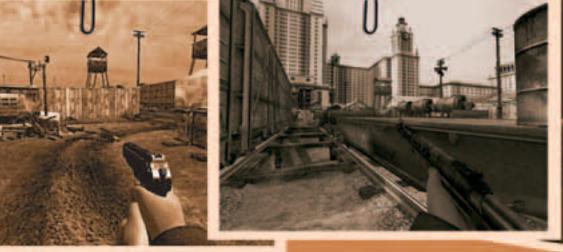


09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

ИЗ ПЕРВЫХ УСТ | HITMAN: BLOOD MONEY



[104] 09 / CEHTREPL / 2005





ДЕЛО № 45/3



- воссозданные с фотографической точностью реальные московские места: станции метрополитена, Кремль, стройка МГУ;
- засекреченные объекты: Д6 военная транспортная ветка под Москвой, известная также как «Метро-2», секретные лаборатории, подземные убежища, бункер Сталина;
- подлинное оружие, в том числе не встречавшиеся ранее в играх образцы, такие как противотанковая винтовка ПТРС-41.

начато -27- января 2003

окончено - 6 - октября 2005

__ ЛИСТАХ



Товар сертифицирован По вотросам оттовых закупок обращаться по тел: (095) 780 90 91, e-mail: buka@buka.



ИЗ ПЕРВЫХ УСТ | HITMAN: BLOOD MONEY



игроком, будет зависеть от того, насколько профессионально была выполнена поставленная задача, и какие расходы были понесены во время ее выполнения. Однако всегда есть «несгораемая» сумма, которую агентство обязательно выплатит игроку за успешное устранение целей, вне зависимости от того, было ли это кровавое побоище или тихое убийство.

РС ИГРЫ: Хорошо, допустим, мы выполнили задачу с максимально возможным профессионализмом и получили кучу денег. На что мы можем их пот-

ратить? Насколько проще будет жизнь богатого наемного убийцы по сравнению с более ограниченным в денежных средствах персонажем?

А.Л.: Между миссиями игрок сможет использовать заработанные чужой кровью деньги на покупку специального оборудования и апгрейдов для оружия. То, какие навесы вы установите на оружие, зависит исключительно от вас. Снайперское ружье малого веса с улучшенным прицелом или, например, штурмовая винтовка с бронебойными патронами и повышенной емкостью обоймы — выбирайте, что вам больше по душе.

Кроме того, на деньги можно купить дополнительную информацию о предстоящей миссии, вроде сведений о цели и ее расположении, привычках и возможных маршрутах передвижения. Все это может серьезно облегчить прохождение уровней.

РС ИГРЫ: Все серии Hitman отличались интересными и красивыми локациями, в которых нам предстояло совершать свое грязное де-

ло. Как в этом плане обстоят дела у новой игры? Куда вы собираетесь забросить Сорок Седьмого?

А.Л.: В Blood Money основное действие будет происходить на территории США, хотя несколько миссий пройдут в Европе. Большая часть новых уровней, кстати, значительно масштабнее локаций из предыдущих игр серии.

РС ИГРЫ: Надеюсь, увеличение размеров не повлияет на количество возможных подходов к выполнению задачи? Предыдущие игры серии отличались свободой выбора путей достижения конечной цели. Как обстоят с этим дела у Blood Money?

А.Л.: Blood Money не будет исключением. Игрока нанимают и выплачивают ему деньги непосредственно за убийство, а то, как именно жертва уйдет в мир иной, никого не волнует. В вашем распоряжении огромный выбор оружия. Используйте игровые возможности так, как вам заблагорассудится: никто не будет против. При разработке каждой миссии Blood





[106] 09 / СЕНТЯБРЬ / 2005



Experience control of the control of





ИЗ ПЕРВЫХ УСТ | HITMAN: BLOOD MONEY



Мопеу мы обеспечиваем игрока широчайшими возможностями по достижению цели самыми разными путями. Особенно много вариантов прохождения приходится на миссии, где есть несколько целей, которые необходимо устранить.

РС ИГРЫ: Ни в одном «Хитмане» не было мультиплеера. Планируете ли вы введение в Blood Money многопользовательского режима? Если да, то что он будет собой представлять?

А.Л.: Серия Hitman всегда была ориентирована в первую очередь на однопользовательский режим. Игрок в одиночку принимал на себя роль самого смертоносного

ночку принимал на себя роль самого смертоносного убийцы во всем мире, а выполнение этой роли предполагает известную долю одиночества. На протяжении всех игр серии наш протеже предпочитал как можно меньше общаться с другими людьми, ведь он работает один и для себя. Он не является частью команды, не трудится на благо победы добра над злом, его главный стимул – это деньги. Так что перенести Сорок Седьмого в действительно достоверный и отвечающий атмосфере сериала многопользовательский режим – задача не из легких.

Мы не утверждаем, что никогда не рассматривали возможность введения мультиплеера. Если Hitman все-таки обзаведется многопользовательским режимом, мы сделаем его неотъемлемой частью мира сериала, а не простым «навесом» для галочки. У нас есть некоторые идеи относительно того, как это можно осуществить, но мы не хотим, чтобы у нас их раньше времени переняли другие разработчики.

РС ИГРЫ: Туманно и скрытно, как раз в духе игры. А что насчет поддержки моддеров? Собираетесь ли вы облегчить жизнь любите-

лям сделать из игры свой собственный проект?

А.Л.: Мы, конечно, над этим задумывались, но из-за сложности инструментов, которые используются при создании игры, обеспечить поддержку создателей модов мы, к сожалению, не можем.

РС ИГРЫ: Ну что же, значит *Co-unter-Strike* для Hitman нам не грозит. Напоследок, может, раскроете нам свои планы на будущее? Какие игры стоит в скором времени ожидать от вашей компании?

А.Л.: На данный момент мы не хотим обсуждать будущие игры серии Hitman, да и вообще наши будущие проекты. Однако вы можете смело заходить на сайт нашей компании, на которых мы обязательно сообщим о находящихся в разработке проектах.

РС ИГРЫ: Благодарим за интервью. Надеемся увидеть вашу отличную игру как можно скорее. И постарайтесь не позволять Сорок Седьмому превращать прохождение уровней в чистый Quake!





[108] 09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

Необъятная магическая вселенная в ваших руках!

SPELL FORCE

Spellforce - идиа из симых успешных стротегий





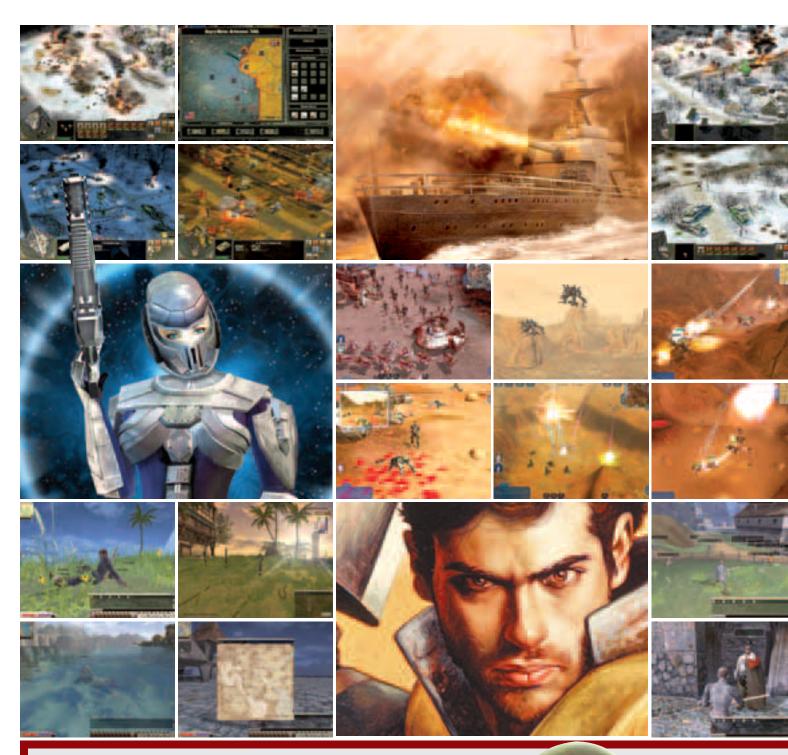








© 2008 offenomic Game Contriguisaries "AR Bignel Reserved, © 2005 collisions frontal Printer AR Rights Reserved, © 2005 offeno Factory Internatives. All Rights reserved, © 2006 offeno Factory Internatives. All Rights reserved, © 2006 offenomen and the Reserved of Communication of the Reserved of Communication of the Communication of the Reserved of



ПОТЕТОЛОСКИ ЛЕТА

Каждое лето в царстве обзоров царит запустение – убедиться в этом ты можешь, внимательно изучив оглавление этого раздела. Да-да, так мало. Несмотря на то, что у тебя за окном вовсю бушует осенняя непогода или же золотится столь любимая главным русским поэтом листва, в этот номер попали лишь жалкие остатки летних релизов, которые, как это принято у разработчиков компьютерных игр летом, особенной обильностью не отличаются.

Несмотря на всю печальность вышесказанного, мы не смогли не отметить переходящим атласным знаменем «Игра номера» герои-

чески-патриотическую игру «Блицкриг II», которая, вслед за именитым папочкой, в очередной раз показала всем, «как надо». Надо так же красиво, быстро, изящно и умно. Возможно, хардкорные милитаристы и не получили столь долгожданного зубодробительного варгейма, зато все остальные в восторге. Золотого же кулера удостаивается игра с обширной родословной, *Earth 2160*. Награждается - за верность традициям предков и подъем оных на качественно новый уровень.















РЕЦЕНЗИИ



Блицкриг 2	112
Roller Coaster Tycoon:	
Soaked!	116
Earth 2160	118
Fantastic 4	122
Falcon 4.0	124

RYL: Path of the Emperor	126
The Settlers:	
Heritage of Kings - Nebula Realm	130
Aurora Watching: Gorky Zero	132
ER	134
Rising Kingdoms	136





ПОВ СИСТЕМА ОЦЕНОК





няют свою задачу – предос-

тавляют увлекательное времяпрепровождение.





Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных — это скучно. Придумывать какие—то коэффициенты — долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки — это больше чем результат математических операций! Что же они означают?



Халтура, но не совсем безна дежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компью тером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.



Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.



0 - 0.5

Какое-то программное недоразумение — его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» — чисто поглумиться.

4.0 - 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра — то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

8.5 - 9.5

Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.



1.0 - 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры

5.5 - 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выпол-

10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и

по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!

В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!



== Системные тр<u>ебования</u>

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТЕ ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта GameRankings.com. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей — результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить — стоит ее покупать или нет.

БЛИЦКРИГ 2

СТАРЫЕ ПЕСНИ ПО-НОВОМУ







CDV Software 🔳 ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ 💳

РАЗРАБОТЧИК

Процессор 1,5GHz, 320Mb RAM, 3D-ускоритель (64 Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

КОЛИЧЕСТВО CD

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.nival.com/blitzkrieg2 ru

Ищи видео на диске!

анатам *«Блицкрига»* повезло. До последнего момента, пока в компании Nival в поте лица трудились над сиквелом, к первой части выходили (и до сих пор выходят!) дополнения. В этом отношении «Блицкриг» - уникальная игра, достойная сравнения с классиками жанра. Удастся ли *«Блицкригу II»* повторить успех предшественника?

ПЕРЕМЕНЫ

Сам я на поставленный вопрос ответить не могу. Есть несколько причин, почему я не могу этого сделать, и главная из них, как ни странно, - графическая оболочка.

«Блицкриг II» - полностью трехмерная игра. Первая часть, несмотря на заигрывания с третьим измерением, выглядела куда проще, но при этом была далеко не самой легкой в освоении. «Блицкриг» стал очень популярен именно как тактическая игра. Поклонники чистых RTS были от нее в восторге очень недолго, благо рынок никогда не пустует. Главные потребители первой части, благодаря которым игра все еще жива и чувствует себя неплохо, сторонники тактической составляющей геймплея. Именно они создали многочисленные модификации, изменяющие правила до неузнаваемости. Примут ли они всеобщую трехмерность? На первых порах - возможно. Что будет потом - покажет только время.

За что могу точно ручаться: «Блицкриг II», как тактическая стратегия, проще, чем первая часть. Игра теперь куда ближе к Codename: Panzers и Desert Rats vs. Afrika Corps, чем к Close Combat, который всегда был эталоном для разработчиков модификаций. Пройдя всю

игру на высоком уровне сложности, я ни разу не воспользовался дальнобойной артиллерией, напрочь забыл о существовании «паузы» и всякий раз пренебрегал разведкой. Играть в «Блицкриг» без этих трех элементов просто невозможно. Знаменитые артиллерийские дуэли навсегда ушли в прошлое, а неспешная размеренность заменена экшеном в чистом виде.

НЮАНСЫ

Мы уже неоднократно писали, какие изменения тебя ждут во второй части, но на всякий случай еще раз проясним ситуацию с подкреплениями. Это необходимо, поскольку люди с богатой фантазией распускают слухи, будто они, подкрепления, бесконечны. Это совсем не так. Количество подкреплений строго ограничено, хотя и довольно велико. Во многом качество дополнительных сил и их количество зависит от того, насколько ты добросовестно будешь подчиняться воле начальства. Если раньше с помощью случайных миссий можно было выбить у командования пару лишних

В «Блицкриге II» ума набираются не отдельные юниты, а подразделения, у которых есть командиры и статистика

[112] 09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

БЛИЦКРИГ II | REVIEW



О КОМПАНИИ

■ Komnahuя Nival Interactive является ведущим российским разработчиком и локализатором компьютерных игр. Известность Nival принесли такие игры, как *«Аллоды», «Проклятые Земли», «Демиурги»,* стратегия в реальном времени «Блицкриг» и пошаговая тактика с ролевыми элементами *«Операция Silent Storm»*.



танков, то отныне количество заданий фиксированное, и, как кульминация, имеет место быть центральное сражение. Ради него и необходимо заострить внимание на более мелких стычках, ибо за подвиги в локальных операциях генштаб охотно расплачивается лишними резервами.

Нет никаких сомнений, что тактическая составляющая геймплея от новой боевой системы сильно потеряла в весе. Происходящее теперь скорее напоминает сетевой режим «Блицкрига», где за определенные успехи прибывали подкрепления. Иногда отсутствие необходимости мыслить с размахом компенсировалось динамикой были и такие карты. «Блицкриг II» - это зверская динамика в одиночной игре, но не все оценят тактические возможности, предоставляемые игрой.

Сказанное выше не обязательно означает, что игра стала от



этого хуже. Совсем нет. Она просто стала другой. Теперь по карте разбросаны контрольные точки: и надо захватить не только их, но и те, которые хотело бы видеть захваченными командование. Флажки на карте отвечают за позиции, где появляются во время боя подкрепления. Имея такие точки на флангах и в

центре, ты всегда будешь получать свежие силы там, где они необходимы, а не тащить танки и пехоту через всю карту к месту, где разгорается сражение. Для авиации это тоже удобно. Чем дальше продвигаешься в глубь карты, тем сложнее бомбардировщикам долететь до цели. Всегда нужно быть готовым к тому, что противник в обязательном порядке будет стараться отбить захваченные тобой точки. Помощь к нему тоже посылают щедрыми порциями, так что вопрос это принципиальный.

НЕ ЧИСЛОМ, А УМЕНИЕМ

С подкреплениями в итоге все не так просто. Да, соблазн при-

🗰 ФАКТЫ

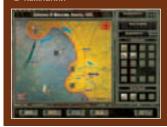
300 исторически достоверных образцов вооружения

63 разнообразных и увлекательных миссий

60 видов пехоты – почти что рекорд

50 уникальных умений для юнитов

3 исторические военные кампании



ПКАЖДЫЙ ДЕНЬ ВОЙНА

Одновременно с выходом игры будет запущен сервер <u>nival.net</u>, который обещает стать аналогом легендарного <u>battle.net</u>. «*Блицкриг II*» станет первой игрой, на которой будет опробована новая технология. Естественно, концепция сетевого режима полностью пересмотрена. Стрежнем игры станет захват и удержание опорных пунктов, к которым, кроме оборонительной мощи, добавляются еще и различные бонусы. В общественной жизни тоже произойдут значительные изменения. Отныне будет введена система рейтингов: каждая победа или поражение будут фиксироваться. Для самых способных предусмотрены награды — медали.







09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

РЕЦЕНЗИЯ | **БЛИЦКРИГ II**



ТЕБЕ, КОЛЛЕКЦИОНЕР



■ Разнообразие юнитов в «Блицкриre II» приятно удивляет. Разработчики постарались разбавить привычный список редкими именами. Например, танками Т-28 и Т-35. Обычно о них почему-то забывают.

казать бомбардировщикам совершить 50 вылетов за одно сражение, чтобы вся карта покрылась воронками, велик. Но в таком случае все остальные рода войск бездействуют, а значит, не накапливают опыт. В «Блицкриге II» ума набираются не отдельные юниты, а подразделения, у которых есть командиры, статистика по уничтоженным врагам и собственным потерям. Подразделение может терять технику, но при этом все равно матереет и приобретает дополнительные навыки.

Как правило, постоянно хочет-

ся сместить акцент в сторону тяжелого вооружения, но на определенном этапе игры это даст о себе знать. Например, подразделение тяжелых танков включает всего две машины, а средних - уже четыре; легких и того больше. В зависимости от задачи, это имеет огромное значение. На высоком уровне сложности пара тяжелых танков уничтожается пехотой относительно легко, хотя инфантерию, надо признать, сделали все равно слишком уязвимой. Отдельно нужно сказать об умениях. С ростом опыта у подчиненных увеличивается список талантов, причем у разных войск пути развития различаются. Экипажи бронетехники постигают свою науку - учатся вести беглый огонь и окапываться; пехотинцы улучшают способности в стрельбе и минировании, способы маскировки; летчики со временем осваивают пилотирование в плохую погоду, да и о точности бомбометания не забывают. В процессе игры это заметно, поэтому совсем нелишне знать и уметь применять те или иные особенности.

«Блицкриг II» гипнотизирует. Отличный интерфейс, приятные на вид карты операций, хорошие музыка и звук

!! ЛУЧШЕ МЕНЬШЕ, ДА ЛУЧШЕ

«Блицкриг II» – это настоящий блокбастер. И выглядит игра соответствующе. Понра-



[114] 09 / CEHTREPL / 2005

БЛИЦКРИГ II | REVIEW





вилось, что было использовано огромное количество озвученной кинохроники. Это действительно оживляет игру. Тут надо заметить, что с исторической достоверностью происходящего все не так гладко, но сместившиеся акценты в геймплее вряд ли дают право предъявлять к подобным огрехам серьезные претензии. В игре есть три кампании: за СССР, Германию и США, охватывающие период истории с 1940 по 1945 года.

«Блицкриг II» гипнотизирует. Отличный интерфейс, приятные на вид карты операций, хорошая музыка и звук. И, само собой, графика. Программистам Nival все-таки удалось довести графический движок до ума: игра не только красива, но и работает плавно в самых высоких разрешениях. Это важно, поскольку происходящее на экране нередко напоминает пожар на химическом заводе, но код ведет себя молодцом - ни единого замедления. Если вспомнить об известных проблемах «Казаков II», такая покладистость игры при достаточно высоком уровне графических решений даже удивляет. Похоже, поклонники историчес-

💶 БЛИЦКРИГ ДОПОЛНЕНИЙ

«Б лицкригу» повезло. Народная тропа не заросла к игре даже через три года после выхода. Когда ты будешь держать в руках этот номер, дополнения к первой части все еще не потеряют актуальности. Всего к «Блицкригу» вышло более 10-ти официальных дополнений. Фанатским же адд-онам просто нет числа. Трудно сказать, ждет ли «Блицкриг II» подобный триумф, но, как минимум, фанаты уже в предвкушении предстоящих переделок потенциально любимой игры. От профессиональных команд таких заявлений не поступало, но есть все основания считать, что без дела они не останутся. Ведь налицо почти бесконечный источник вдохновения.



кой тактики получили в свое распоряжение еще один графический фетиш.

💶 СТАРЫЙ ДРУГ...

Вынести вердикт в данном случае непросто. Вроде бы «Блицкриг II» не оправдал возложенных на него надежд хардкорных фанатов – стал уж очень простым. Но и недостатком это назвать не получается. Баланс вполне на уровне, разнообразия геймплею не занимать, а графическая оболочка – выше всяких похвал. В конце концов, как только игра появится на прилавках, народные

умельцы тут же смастерят для желающих модификации на вкус и цвет, все тут же встанет на свои законные места. Не стоит также забывать, что у игры есть сетевой режим. Одна лишь мыль о том, что будет твориться на полях виртуальных сражений www.nival.net, способна заставить трепетать опытного полководца.

Так стоит ли жалеть, что, растеряв по дороге к игроку старые таланты, «Блицкриг II» обзавелся новыми? Всему свое время, и новое детище Nival еще получит должное внимание.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0 Игра здорово прибавила в динамике, не заснешь. **Нет ничего лишнего. Здоровый консер ватизм никогда не мешает.** Поклонники тактических стратегий бу-Изменения концепции игры оттолкнут дут разочарованы. особенно ярых поклонников. ГРАФИКА ИНТЕРФЕЙС 10.0 Красивый и быстрый графический дви-Лучше не бывает. Послушная свободжок. Ночные миссии. Высокие системные требования – за-Как ни ищи недостатки – интерфейс пасайся мощной машиной. близок к идеалу, без минусов. ЗВУК И МУЗЫКА ■■■■■■■ 9.0 Практически идеальное звуковое и му-Крепкая стратегия, способная зыкальное сопровождение. одной левой завалить любого Для игры такого класса и тематики никаких недостатков не нашлось. конкурента.

09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

РЕЦЕНЗИЯ | ROLLERCOATER TYCOON 3: SOAKED!

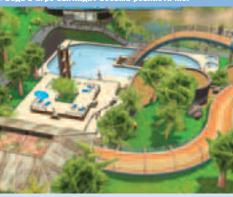
ROLLERCOATER TYCOON 3: SOAKED!

ВСЕ ГРАНИ РАЗВЛЕЧЕНИЙ





Вода в игре выглядит весьма реалистично.



Ничто не ограничивает твою фантазию

- ЖАНР ИГРЫ
- **Economic Simulation**
- ИЗДАТЕЛЬ
 - Atari
- **РАЗРАБОТЧИК**
 - Frontier Developments
- ПОИДЕТ

Процессор 733MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)

- ПОЛЕТИТ
 - Процессор 1.3GHz, 384Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
 - Один
- КОЛИЧЕСТВО CD
 - Один
- ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.atari.com/us/games/rot_3_soaked/pc



ыход Rollercoaster Tycoon 3: Soaked!, несмотря на некоторую внезапность, для нас большим сюрпризом не стал. Релиз дополнения можно было спрогнозировать еще полгода назад, когда вышла третья часть серии: разработчики и издатели, как правило, не упускают возможности лишний раз опустошить кошельки геймеров. Не стали отказываться от легких денег и ребята из Frontier Developments. Ho, B отличие от подавляющего большинства создателей подобных адд-онов, они халтурить не стали. На наш суд был представлен добротный ехрansion pack, под завязку набитый новыми фишками, призванными освежить и разнообразить игровой процесс.

Главное нововведение оказалось как нельзя более сезон-

ным. Теперь нам позволено сооружать аквапарки, о чем кричит что есть сил название дополнения. Открывает ли это какие-то новые стороны геймплея? Вряд ли. Мы по-прежнему активно занимаемся строительством и менеджментом, после чего закуриваем сигару и, решая ежедневные задачи, наблюдаем за тем, как деньги посетителей льются на наш счет. Не более. Те, кому такие занятия не по душе, могут перевернуть страницу. Для остальных продолжу.

Ш МИР, В КОТОРОМ Я ЖИВУ

Сезонная переквалификация парка сухих развлечений в аквапарк отнюдь не означает, что посетители твоего острова веселья могут забыть об американских горках, разнообразных аттракционах и прочих менее влажных развлечениях. Hershey's Stromrunner и Inter

ned Coaster без всяких проблем могут соседствовать с Aqua Blater Slide и Lazy River на территории одного парка. Единственным ограничением на все акваобъекты является их обязательное расположение на специально отведенной территории, размеры которой задаются игроком. Таким образом, аквапарк является частью парка развлечений, вход в которую для посетителей осуществляется за отдельную плату. Впрочем, никто не мешает тебе отвести под водные забавы всю доступную площадь и взимать деньги лишь на главном входе. Не совсем понятно, правда, по каким причинам на территории аквапарка нельзя разместить ни палатки с бургерами и колой, ни магазины всякой атрибутики, ни даже туалеты. То есть проголодавшийся должен бежать за пределы аква-территории, а потом, если толщина кошелька позволит, возвращаться обратно. Полная чушь, зато на этом можно делать деньги. Такая вот нехитрая, не очень логичная, но выгодная коммерция.

Несмотря на пару деталей, которые Frontier упустила из виду, адд-он вышел просто-таки отличным

[116] 09 / CEHTREPS / 2005

ROLLERCOATER TYCOON 3: SOAKED! | REVIEW



О КОМПАНИИ

■ Frontier Developments, основанная в далеком 1980 году Дэвидом Брэбеном (David Braben), сегодня занимается разработкой игр практически для всех платформ. РС среди них не на последнем месте. Обладателей компьютеров компания уже порадовала двумя частями Elite и адд-онами к RollerCoaster Tycoon.



ПРИМЕТРИЯ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Как и раньше, твою фантазию не ограничивает естественный ландшафт и возведенные тобой же сооружения. Гибкая система строительства позволяет построить аттракцион практически на любой территории, каким бы сложным не был ее рельеф. Заметно расширяет арсенал дизайнерских находок появившаяся возможность прокладывания тоннелей. На одном из скриншотов ты можешь видеть Aqua Blaster Slide, которая проходит через бассейн, затем делает резкий поворот и врезается в скальную породу. Впечатляет, да? Единственной проблемой этих самых тоннелей является то, что их нельзя прокладывать под углом: только горизонтальные поверхности. В целом же, строительство аква-горок не сильно отличается от сооружения других аттракционов. Главное, чтобы отдыхающие, после дозы полученного адреналина, были с брызгами доставлены в бассейн. Иначе получится нехорошо и несколько травмоопасно.

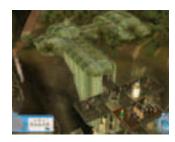


Е САМ СЕБЕ ПОСТАНОВШИК

Если ты помнишь, в *RCT3* появилась возможность забавлять посетителей твоего оазиса развлечений фейерверками. В Soaked! разработчики пошли еще дальше: теперь игрок может устраивать лазерные шоу и выступления морских животных в дельфинарии под открытым небом. Механика организации таких мероприятий аналогична созданию пиротехнических шоу. Эти вещи не настолько эффектны по отдельности, сколько в связке друг с другом. Ведь никто не мешает тебе устроить фейерверк одновременно с выступлением касатки и лазерным шоу, эффектно связав все воедино. Только представь себе, как кит выпрыгивает из воды и ныряет обратно в сопровождении тысяч огней, вспыхивающих в небе. Посетители оценят это по достоинству.

МУЛЬТЯШНЫЙ РЕАЛИЗМ

За полгода движок RCT3 не успел постареть, и Soaked! все еще выдает очень приличную картинку. Особенно впечатляют прорисованные раститель-



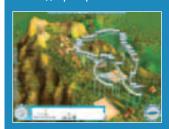
ность и другие элементы природного ландшафта, а также водная поверхность, которая реалистично выглядит не только на статичном скриншоте, но и в динамике. Нельзя не отметить отлично проделанную работу над новыми игровыми объектами: разработчики не поскупились на количество деталей и прорисовку каждого из них. Разочаровывает лишь стандартное цементное покрытие аква-комплекса, которое нельзя ни покрасить, ни замостить плиткой, и временами не совсем вменяемое освещение.

III С ИГОЛОЧКИ

Между тем, перед нами практически безупречное дополнение к, не побоюсь сказать, лучшему tycoon'y на данный момент. Несмотря на пару-тройку деталей, которые Frontier Developments упустила из виду, expansion pack вышел простотаки на загляденье. Количество добавленных в игру фишек впечатляет. Игра в тайкун - занятие очень творческое. А здесь, поверь, ничто не будет ограничивать твою фантазию. Теперь уж точно.

ФАКТЫ

- парков нужно доводить до ума в новой кампании
- 50 тракционов + новых увлекательных ат-
- **2** новых вида феерического шоу
- 10000 ⁺ вариантов констру-ирования горок
- головная боль менеджера парка





📕 ТОЧКА ЗРЕНИЯ СРЕДНЯЯ 7.8 ОЦЕНКА 7.0 ТАТЕЛЕЙ



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

NHTEPECHOCTЬ ■■■■■■■ 9.0

- Игровой процесс благодаря добавленным фишкам заиграл новыми красками.
- Тайкуноненавистников играть не затащишь. Хотя чем черт не шутит?..

ГРАФИКА

8.0

- Графика осталась на прежнем довольно высоком уровне.
- Как и раньше, независимо от конфигурации РС, игра притормаживает.

3BYK N MY3ЫКА **=======** 7.0

- Игровые звуки безукоризненны: гости кричат, аттракционы шумят...
- Приевшиеся еще в оригинале мелодии окончательно достали!

Новые дизайнерские находки. Темати-

- ческие парки великолепны
- Явных дизайнерских промахов нет.

УЛОБСТВО

9.0

- Экран не загромождается многоуровневыми менюшками. Все под рукой.
- Порой камера ведет себя неадекватно.

Достойный адд-он к отличной игре. Не проходи мимо.



[117] 09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

EARTH 2160

ЗЕМЛЕ КАЮК, А ИМ НЕЙМЕТСЯ!





■ Наконец-то появилась пехота. Один мой коллега обозвал ее пушечным мясом. Хотя солдатами местные пушки часто давятся.



■ Слева вверху – вид глазами пехотинца. Новый движок и не на такое способен.

ЖАНР ИГРЫ

Real-Time Strategy

издатель

Zuxxez Entertainment

издатель в России 💳

Акеппа

РАЗРАБОТЧИК

Reality Pump Studios

пойдет

Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)

полетит

Процессор 2GHz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (256Mb, T&L, pixel shading)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До восьми

КОЛИЧЕСТВО CD

Два

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.earth2160.com

eality Pump еще в далеком 1997 году возложила на себя обязанности мрачного пророка человечества. Earth 2140 повествовала о беспощадных войнах землян в условиях энергетического кризиса. В конечном итоге люди до того довоевались, что сбили собственную планету с орбиты, отправив ее навстречу Солнцу. Но вот безбожно загаженная планета вспыхнула ярким огнем раскаленной пыли. Тут и сказке конец? Ан нет, рановато...

НАШЕГО ПОЛКУ ПРИБЫЛО

Не секрет, что спасением остатков человечества руководили военные. А военные без войны – что рыбы без воды. Поскольку вывести существенные силы с гибнущей Земли удалось всем участникам конфликта, неразрешенные противоречия вновь обострились, и война вспыхнула с новой силой.

На сцене все те же: Евразийская Династия (ЕД), несомненно, потомки русского народа; Соединенные Цивилизованные Штаты (СЦШ), некогда возникшие на основе США и тяготевшей к ним части Европы; Лунная Корпорация, созданная потомками забытых на луне колонистов. Все три стороны хорошо нам знакомы еще по **Earth 2150: Escape** from the Blue Planet, поэтому останавливаться на их описании подробно мы не будем. Однако в придуманной Reality Ритр научно-фантастической истории всегда оставалась свободная ниша для некой четвертой силы, по самой своей природе чуждой человечеству. В Earth 2160 ее звездный час пробил!

В ходе кровопролитных боев

за Марс люди наткнулись на артефакты внеземного происхождения. Далее все как в дешевом романе: стали исследовать, объект исследования проснулся и сбежал. Причем не просто сбежал, а принялся активно осваивать планету, истребляя все отличные от себя формы жизни. Могущество инопланетян строится на органических технологиях и химическом оружии. Внешне пришельцы подозрительно напоминают «чужих» из Ground Control 2, что в очередной раз доказывает кризис воображения у разработчиков, ну да не будем о грустном.

Н И НА МАРСЕ БУДУТ ЯБЛОНИ ЦВЕСТИ!

Появление новой расы не нарушило баланс сил и суть игры тоже не изменило. «Земля» по-прежнему являет собой серьезную фантастическую RTS со сбором ресурсов, масштабными исследованиями и самодельными боевыми единицами. На смену чудесной энергоруде пришли банальные металл, вода и кремний. Если наличие на

Достаточно пройтись очередью по валунам, и те покатятся вниз по склону, сметая все на своем пути

[118]



О КОМПАНИИ

■ Reality Pump – польская студия, до 2003 года входившая в состав компании Topware Interactive и своего имени не имевшая. В 2001–ом году команда начала сотрудничество с Zuxxez Entertainment и продолжает его по сей день. На счету коллектива такие хиты, как Earth 2140, Earth 2150, World War III и KnightShift.



Марсе последнего у меня, как чуждого геологии человека, протеста не вызывает, то появление на красной планете бьющих из-под земли гейзеров более чем удивительно. Хотя гейзеры перестанут казаться диковинкой после посещения первого оазиса с пальмами и зеленой травой. Марсианские яблоки наконец-то стали реальностью!

Правда, общее впечатление от ландшафтов, несмотря на всю мощь графического движка, не самое лучшее. Earth 2150 радовала глаз целыми хвойными лесами, пальмовыми рощицами, дождями и снегопадами. Великолепному пейзажу погибшей планеты Марс противопоставляет «живописные» россыпи булыжников, «очаровательные» вулканы и «завораживающие» скалы.

На самом деле не все так плохо. Нагоняемая красной пустыней тоска компенсируется



первым же боем. Earth-4 Engine – действительно современное графическое ядро, обеспечивающее спецэффекты, которые ранее наблюдались лишь в экшенах или не наблюдались вообще! Освещение, взрывы и тени выше всяких похвал.

Игра также оперирует правдоподобной физикой. Простой пехотинец может устроить в горах настоящий обвал. Достаточно пройтись очередью по круглым валунам, и те покатятся вниз по склону, сметая все на своем пути, включая любые войска противника. День и ночь по-прежнему в реальном времени сменяют друг друга, а на планету, как положено, периодически обрушиваются пылевые бури. Разработчики явно почитали «Занимательную Астрономию», прежде, чем приступить к игре.

НАУКА ПОБЕЖДАТЬ

Earth 2160 в тактико-стратегическом плане отличается от большинства RTS. С одной стороны, тактические маневры на

Щ ФАКТЫ

4 конфликтующие силы со своими сильными и слабыми сторонами

4 однопользовательских кампании с 7 миссиями в каждой

10 многопользовательских карт и сотни часов удовольствия

различных орудий может нести на себе один юнит

3 вида ресурсов: вода, металл и кремний

4 раза мы уже видели все это, но играть все равно интересно



🚆 ЧУЖОЙ СРЕДИ СВОИХ

Вигре, кроме непосредственного уничтожения врага сгустками плазмы, лазерными лучами, ультразвуковыми волнами, снарядами и пулями, есть еще несколько способов одержать победу в бою. Наиболее интересный и изощренный – подчинение юнитов противника своей злой воле. Хотя и здесь действуют некоторые ограничения. Так, Лунная Корпорация использует для таких диверсионных целей хакеров. Юные программистки (армия ЛК состоит исключительно из женщин) мастерски взламывают системы роботов СЦШ, заставляя их работать на себя. Однако против военных машин, управляемых живыми людьми, компьютерные гении бессильны. Зато Чужие прекрасно пудрят мозги экипажам. Для этого у них есть специальный юнит – толстый мозг на ножках, здорово смахивает на жука—интеллектуала из «Звездного Десанта». Кстати, вся техника ЛК и ЕД пилотируется самодостаточными бойцами, которых, в случае необходимости, можно вывести из машин и превратить в пехоту.







09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

РЕЦЕНЗИЯ | **EARTH 2160**





Базы ЛК собираются из блоков, как детские

пирамилки

НЕ УПАЛ, ОТЖАЛСЯ!



■Искусственный интеллект вызывает неоднозначную реакцию. С одной стороны, компьютер достаточно умный. Пробует атаки с разных сторон, использует как наземные, так и воздушные юниты. Войска игрока, в отсутствие прика-за держать позицию, без напоминаний стягиваются к ближайшей «горячей точке». С другой стороны – не обошлось без глюков. Так, иногда клинит пехоту ЕД: солдаты начинают хаотично менять положение стоя на положение лежа, будто выполняя команду «упор присев упор лежа». А вот ориентирование на местности у бойцов великолепное. Дойдут в любую точку карты.



местности, попытки занять господствующую высоту и прочие военные хитрости играют крайне незначительную роль. С другой, банально брать врага числом в игре тоже практически невозможно. Ключ к успеху - конструирование и производство разных типов войск. Здесь практически нет универсально мощных юнитов. Если танкетка или летающая штуковина, отдаленно напоминающая самолет, может противостоять как воздушной, так и наземной угрозе, она делает это плохо и быстро умирает. А вот специализированные боевые единицы - совсем другой разговор. Один противовоздушный Аполлон с чисто символи-

Пока ЛК гордо до-бывает кремний, ЕД

копается на свалке

оисках металла

звено отборных истребителей, но развалится на куски от одного вида тяжелого танка «Распутин».

Reality Pump пошла и дальше. В игре появились юниты, специализирующиеся на уничтожении вражеских зданий. Нет, не дальнобойные гаубицы, регулярно встречающиеся в RTS и эффективные лишь в большом количестве, а настоящие монстры. Например, «Потрошитель» у ЛК представляет собой огромное летающее блюдце а-ля корабли пришельцев из фильма «День Независимости». Стреляет он, кстати, тоже как «классическая» летающая тарелка - лазером из днища. Один луч способен превратить в руины несколько капитальных построек. Такая вот во всех смыслах разрушительная мощь.

ЕЩЕ ПОВОЮЕМ!

Вне всяких сомнений, ветеранов стратегического фронта при виде Earth 2160 обязательно посетит дежавю. По-настоящему изменилась лишь графика, а столпы игровой механики оказались нетронуты. Но это все же не римейк, а эволюция серии. Кроме того, за такой графикой многих недостатков можно и не заметить. Старых поклонников новая игра привлечет незначительными изменениями, а новых наверняка завоюет сногсшибательной картинкой. Не шедевр, но очень играбельно!

ческой броней на ура вынесет

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

WHTEPECHOCTЬ ■■■■■■■■ 8.0

- Динамичные баталии, самодельные юниты, интересный дизайн зданий!
- Мало новаций в геймплее, из раза в раз повторяющееся строительство базы.

ГРАФИКА **----10.0**

- Мало-мальски масштабная битва заставляет забыть обо всем. Высший класс!
- У самой графики недостатков нет. А вот ресурсы игра кушает «в три горла».

3BYK N MY3ЫКА **——————** 8.0

- Звуки на уровне, а музыка местами превосходна. Особенно в главном меню!
- **Неимоверно** раздражают глупые фразы ответа на приказ.

7.0

- Свобода в конструировании юнитов и некоторых зданий.
- Реализм не добавляет пейзажам эстетики. Скалистые пустыни навевают тоску.

УЛОБСТВО 9.0

- Удобно, функционально, интуитивно. Нечего добавить, нечего убавить.
- Новаций в интерфейсе нет. Хотя это уже придирки.

Красивая, интересная игра, верная традициям предшественниц.

1 СМУЛЬТИМЕЛИА

Comment of the commen



"ПУТЕШЕСТВИЕ В УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ"

MMP CKERTSOPAA" AG.RU



Texнonorus Intel® Hyper-Threading на платформе Intel® Pentium® 4 обеспечивает отличную скорость и плавность работы игры













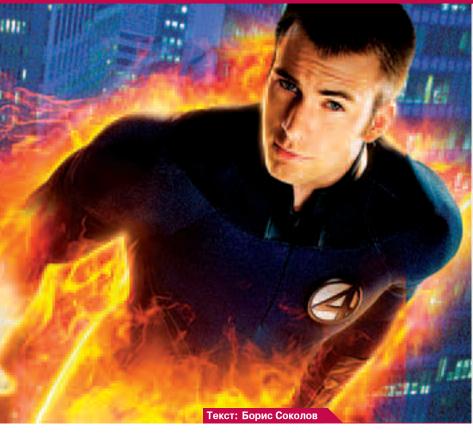




© 2005 Activision, Inc. Activision senseros зарегистрированной маркой, THUG велееток торговой маркой компании Activision, Inc. Все права защищены. Топу Hank зеляетоя зарегистрированной торговой маркой Тони Хоука. Разработано компанией Веелок, Inc. GaineSpy и слогам «Powered by GameSpy» зеляются торговыми марками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены. Войну и символ делёного Въвжетов торговыми марками Войну Laboratories. Все остальные торговые маркии маляются собственностью их панамыми.

FANTASTIC 4

БЕЗ КАПЛИ СТЫДА







Жучки и паучки против могучего человека, к чьим рукам прилипла черепица.

- ЖАНР ИГРЫ
- Third-Person Action
- 📕 ИЗДАТЕЛЬ
- Activision
- **РАЗРАБОТЧИК**
 - Beenox Studios
- поидет

Процессор 800MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)

полетит

Процессор 1.2MHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
 - Два
- **КОЛИЧЕСТВО CD**
 - Четыре
- 🔳 ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.f4thegame.com

ыход компьютерной игры вслед за громким фильмом давно перестал удивлять кого бы то ни было. Дело в том, что чаще всего виртуальные приложения к многомиллионным голливудским лентам выступают в качестве эдакого рудимента. Входит в комплект ну и славненько, выбросишь его - ничего странного не случится. Стоит выпустить подобные игры отдельно от киношедевров, как интерес публики к ним падает вниз со скоростью звука. Впрочем, иногда встречаются приятные исключения из обидного правила. К ним относится и игра Fantastic 4.

ВРЕМЯ НЕ ВЛАСТНО НАД НИМ

Стоит заметить, что игра могла себе спокойно выйти и за полгода до премьеры фильма. Фа-

натов у популярного комикса и последовавшего за ним не менее популярного мультсериала «Фантастическая четверка» во всем мире предостаточно. Глядишь, в скором будущем издательство **Activision** прикупит лицензии и на эти вещи.

🚃 ОДНА БОЛЬШАЯ СЕМЬЯ

Итак, перед нами продукт, который от и до базируется на сюжете одноименного киноблокбастера. Вкратце он выглядит следующим образом. Тебе поручено опекать квартет верных соратников: Рид Ричардс (Reed Richards), его верный друг Бен Гримм (Ben Grimm), невеста Рида Сьюзан Сторм (Sue Storm) и ее младший братец Джонни Сторм (Johnny Storm). В результате произошедшей на космическом корабле катастрофы, каждый член четверки попал под воздействие неких загадочных лучей.

Профессора астрофизики в недоумении, светила медицины разводят руками. Это что же такое нужно употребить внутривенно, чтобы не во сне, а наяву обзавестись доселе невиданными суперспособностями? Джонни Сторм легко самовоспламеняется и превращается в огромный факел. Его сестрица Сью усилием воли становится абсолютно невидимой. Бен Гримм стал силачом с каменной кожей, а женишок Рид Ричардс обладает эластичностью резинового изделия номер два.

Пока представители науки теряются в догадках, новоиспеченные герои начинают творить добро на всей земле, по ходу дела разбираясь с главным негодяем по имени Виктор Дум (Viktor Doom). Плохиш может похвастаться металлической кожей, умением швырять энергетические разряды и целым ворохом проблем в области самооценки - видите ли, в свое время Рид Ричардс помешал ему добиться славы и успеха, и сейчас настал час расплаты. Хватает и более мелких негодяев: Человек-дракон, подзем-

И вроде бы кнопки расположены удачно, и удары скомпонованы грамотно, но что-то здесь не так

[122] 09 / CEHTREPS / 2005



О КОМПАНИИ

■ Издательство Activision основало Beenox Studios в мае 2000 года. Недавно канадские разработчики отметились выпуском игры по мотивам мультфильма *Madagasca*r. Сейчас для РС в недрах Beenox Studios зреет сразу два многообещающих проекта по мотивам комиксов: *Ultimate Spider–Man* и X–Men Legends II: Rise of Apocalypse.



ный монстр Человек-крот (Моleman), инопланетяне Аннигилус (Annihilus) и Бластаар (Blastaar), а также продавший душу Люциферу жгучий испанец Дьябло (Diablo).

ПРАВО ВЫБОРА

Рядом со стандартной кампанией (режим «Приключение») в Fantastic 4 нашлось место для показательных сражений («Бои на арене»). В первом случае десять миссий скреплены друг с другом общим сюжетом. Герои дубасят противников и периодически решают несложные головоломки. Одними недругами из кинофильма дело не ограничилось. К ним на помощь прискакали ребята и зверята из комикса. Во втором варианте тебе тоже нужно без перерыва размахивать кулаками и идти напролом, но с иной целью. Режим «Практика» говорит сам за себя. «Выживание» ты тоже мог видеть в целой куче игр. А вот «Спаси бабушку» - это что-то новенькое. В этом режиме ты должен как зеницу ока оберегать божий одуванчик в инвалидном кресле-каталке. Сыграет она в ящик - все, как говорится, game over.

== НЕ ОДНО. ТАК ДРУГОЕ

Приятно удивил уровень графики. К сожалению, создатели электронных развлечений по мотивам голливудских фильмов чаще всего - в погоне за заранее оговоренной с киношниками датой выхода - в первую очередь жертвуют качеством картинки. Похоже, сотрудники Beenox Studios не поддались сему соблазну и потрудились на совесть.

Пожалуй, самый главный недостаток Fantastic 4 кроется в не совсем удачном управлении. Верная мышка присутствует только во время блуждания по заглавному меню и страницам настроек. В самой игре все движения персонажей подвластны только клавиатуре. И вроде бы кнопки расположены удачно, и удары скомпонованы грамотно, но что-то здесь не то. Нет заветной легкости, вместе с которой приходит и интуитивность управления.

💶 ДОБАВКА

Еще один камешек в огород разработчиков следует бросить за то, что они уделили недостаточно внимания качественному искусственному интеллекту.

Это касается как многочисленных врагов, так и прикрывающих твою спину соратников.

Во время крупномасштабных побоищ напарник почему-то дерется как сонная муха, предпочитая ограничиваться лишь легкими пинками. Так что приходится надеяться только на свои силы и изредка радоваться тому, что твой товарищ по несчастью наконец-то удосужился применить спецприем. Я уже не говорю об использовании в качестве оружия подручных предметов (пустые бочки, ящики и прочая рухлядь). До таких действий компьютер додумывается только по праздникам, да и то лишь в високосный год.

ТИТРЫ

Fantastic 4 нельзя назвать однозначным хитом, но и к числу посредственных игр ее отнести тоже нельзя. Перед нами сделанный на совесть добротный середнячок, появившийся одновременно с популярным фильмом. Хорошо, что в этой игре качество и время выхода пересеклись в нужной точке системы координат.

- ФАКТЫ

- 🥤 приема для ближнего и 🚄 дальнего боя у каждого героя
- слота для сохранения успешно З пройденных этапов
- 4 уникальных персонажа, сошедших со страниц комиксов
- 4 платформы, в том числе и РС, на которых вышла игра
- 10 глав, каждую из которых можно пройти любым персонажем







💴 МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

WHTEPECHOCTL TO THE TRANSPORT OF T

- Конечно, кино подогреет интерес к проекту, который хорош сам по себе.
- Игра вышла вместе с фильмом, потом
 - возиться с ней будет не так интересно.

7.0

- Языки пламени, обвивающие Человека-факела, объект для подражания.
- Игра вышла на консолях, чьи низкие

возможности сказались на РС-версии. ЗВУК И МУЗЫКА

- Нескончаемый поток взрывов, звуков мордобоя и диалогов между героями.
- Несмотря на присутствие голливудских актеров, звук мог быть и лучше.

7.0

- Пылающий Человек-факел пришел на смену легендарной лампочке Ильича. Интерьер отнюдь не помешало бы сде-
- лать поинтерактивнее.

ИНТЕРФЕЙС 7.0

- Почти все приемы для боя удачно расположены в правой части клавиатуры.
- Управление нельзя назвать интуитивным из-за отсутствия поддержки мыши.

Добротно сколоченный середнячок по мотивам голливудского блокбастера.



[123] 09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

РЕЦЕНЗИЯ | FALCON 4.0: ALLIED FORCE

FALCON 4.0: ALLIED FORCE

УКУС «ГАДЮКИ»





Поддержка наземных войск – берем «Мейверики» и бомбы.



С подвесными баками дальность действия F-16 значительно возрастает.

ЖАНР ИГРЫ

Simulation

ИЗДАТЕЛЬ

Graphsim Entertainment

РАЗРАБОТЧИК

Lead Pursuit

ПОЙДЕТ

Процессор 1,4 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2,4 GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 16-ти

КОЛИЧЕСТВО С

Олин

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.graphsim.com/gsc/games-falconaf-1.html

момента выхода Falcon 4.0 прошла, кажется, целая тысяча лет. С первых же секунд своего полета этот сверхсимулятор получил статус культового и собрал вокруг себя огромное количество поклонников.

И вот прошли годы, фанаты обзаводятся семьями, заводят детей, меняют работы, переезжают в более просторные квартиры. Но все это не отбивает у них страсти к своему идолу. И вот где-то двадцать разбросанных по всему свету фриков, по-прежнему пишущих между своими именем и фамилиями звонкие позывные типа "Jackal" или "WidowMaker", основывают компанию Lead Pursuit, чтобы на деле показать, что есть в мире еще одна вещь, над которой не властно время. Результат перед нами. *Falcon*

4.0: Allied Force, no npaby наследника, - лучший симулятор истребителя F-16. Уделенное внимание каждой мелочи просто поражает! Например, процедура «холодного старта», которой большинство других авиасимуляторов просто манкирует, сводя все к банальному «запустил двигатель, шаг газа от себя до упора и взлетай», здесь возведена в абсолют. Она занимает, в среднем, 10-15 минут реального времени, в течение которых тебе нужно будет, соблюдая четкую последовательность, активировать огромную кучу кнопок и переключателей. Каково, а?

Щ ДЕЛА КОКПИТСКИЕ

Кокпиты трех доступных для управления машин (все три – модификации нашего любимого и обожаемого F-16: F-16C Block 40, F-16C Block 42 и F-16MLU)

выполнены как в 3D, так и в 2D. Первый вариант позволяет беспрепятственно крутить головой во все стороны, однако грешит неинтерактивностью и практически полной дисфункцией всех приборов (действуют только пара МФД и ИЛС). Но вот 2D кокпит... Это просто восторг! Выполненный в двух доступных разрешениях (1024х768 1600x1200) он дает возможность самолично ткнуть мышкой в любую кнопку или переключатель. Что, знаешь ли, кроме всего прочего, еще и просто удобно: не надо запоминать сотню-другую сложных клавиатурных шорткатов со всеми этими зажатыми Ctrl и Shift. Однако для этого надо хотя бы примерно знать расположение всех нужных кнопок. Но когда ты сам, своими руками, проводишь процедуру полного старта, постепенно давая жизнь системам самолета, то получаешь просто ни с чем не сравнимое удовольствие. К слову, доступны абсолютно все системы, однако за исключением самой главной кондиционера. Его многопозиционный переключатель, очень

Falcon 4.0: Allied Force, по праву наследника, – лучший симулятор незаслуженно забытого истребителя F-16

[124] 09 / CEHTREPS / 2005



о компании

■ Lead Pursuit – это группа из двух десятков человек, разбросанных по всему свету, но объединенных общей фанатской страстью к Falcon 4.0. Компания Atari, правообладательница оригинального Falcon 4.0, передала в руки Lead Pursuit код и права на его модификацию. Allied Force – это первый коммерческий продукт Lead Pursuit.



напоминающий аналогичный в автомобиле, полностью безучастен к мышекликам. Так что приходится бедным виртуальным пилотам, как и в далекие времена оригинального Falcon 4.0, обходиться без этого полезного блага цивилизации.

Само управление самолетом очень простое, чему способствует наличие ЭДСУ (Электродистанционная система управления). Эта полезная штука следит за тем, чтобы у пилота было как можно меньше проблем с управлением самолетом, позволяя уделять больше внимания другим важным вопросам. Можно, конечно же, отключить эту помощницу и взять самолет под свой полный контроль... Запредельные перегрузки в 10-12 G и погнутые плоскости гарантируются.

ПО ТУ СТОРОНУ КАБИНЫ

Принимая во внимание некоторые приятные моменты (кабины, переработанные модели самолетов, динамическое освещение, недурственные облака), вынужден признать, что общий уровень графического исполнения вгоняет в легкий ступор. Текстуры бедны, старые модели, доставшиеся Allied Force по



наследству от оригинальной игры, просто ужасны, а шейдеров и прочей новомодной ерунды вообще замечено не было. Когда моя сверхнавороченная и разогнанная до предела видеокарта одной очень известной канадской фирмы во время игры откровенно отдыхает, это наводит на нехорошие мысли. Утешение - ресурсы, которые отъедала бы графика, идут на повышение точности симуляции происходящего и на новый ИИ. Который, кстати, был подвергнут тщательной переработке и улучшению. Это действительно заметно - иногда (обычно в дуэлях один на один) враг начинает проявлять чудеса хитрости и изворотливости, совсем нехарактерные для его кремниевой натуры. Управляемые ИИ напарники тоже не впадают в приступы слабоумия. Короче говоря, ставим в графе «ИИ» жирненький плюсик и продолжаем наш разбор полетов дальше.

РАЗБОР ПОЛЕТОВ

Один из главных козырей Allied Force – это отличные динамические кампании. Выбираем место действия (Балканы или Корея, а это значит, что проти-



востоять мы будем родным «МиГам» и «Сушкам»), выбираем время действия (1996, 2005 или 2010 годы), выбираем сценарий войны, изменяем приоритеты целей и заданий (понятно, что если, например, тебе больше по душе воздушные бои, а не атаки аэродромов противника в глубоком тылу, то Offensive Counter Air нужно передвинуть немного вправо), щелкаем кнопочкой и начинаем получать удовольствие от процесса. В кампании в реальном времени моделируется ВСЕ, и если где-то на карте наши обмениваются любезностями с «ненашими», то этот факт будет отражен непосредственно в твоем полетном задании. В следующем вылете можно будет, пролетая мимо, угостить обидчиков чем-нибудь зажигательным.

НЕТ ПРЕГРАДЫ ПАТРИОТАМ?

Графика – самый слабый элемент Allied Force. Во всем остальном же игра даже может дать кое-кому фору. Это ли лучший симулятор истребителя F-16? Если не брать в расчет дорогие армейские агрегаты, то да.

ФАКТЫ

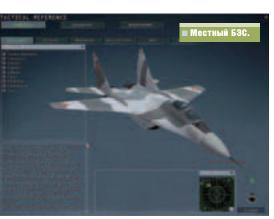
716 страниц подробного мануала

3 модификации истребителя F-16: F-16C Block 40, F-16C Block 42 и F-16MLU

- 2 театра военных действий: Корея и Балканы
- **3** временных промежутка: 1995–96, 2005 и 2010 годы
- 3 сценария в каждой кампании
- **1** в сумме









09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

РЕЦЕНЗИЯ | RISK YOUR LIFE: PATH OF THE EMPEROR

RISK YOUR LIFE: PATH OF THE EMPEROR

DIABLO ONLINE





■ Раса выбирается не для каждого персонажа отдельно, а разом для всех пятерых аватаров на сервере – как в Dark Age of Camelot.



Забавный глюк: наш герой плывет, держа голову все время под водой. Показатель воздуха отсутствует как класс.

🔳 ЖАНР ИГРЫ

MMORPG

📕 ИЗДАТЕЛЬ

PlanetWide Games

РАЗРАБОТЧИК

Cib Net Station

ПОЙДЕТ

Процессор 800MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.4GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)

🧰 КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Не ограничено

КОЛИЧЕСТВО С

Один

информация в интернете

www.ryl.net

сем давно известно, что MMORPG с сильным PvP-элементом (player versus player) привлекают куда большее количество подписчиков, нежели их «мирные» конкуренты. Люди постоянно хотят соперничать друг с другом, показывать свое превосходство. Грамотная реализация данной составляющей может принести создателям игры ошеломляющий успех - вспомним недавнюю Guild Wars. Разработчики RYL: Path of the Emperor решили пойти еще дальше.

В довесок к стандартным обещаниям, которые в огромных количествах пестрят в прессрелизах любого подобного проекта, **PlanetWide Games** заманивает геймеров абсолютно реальным миллионом долларов. Чтобы стать обладате-

лем этой поистине гигантской суммы денег, необходимо набрать максимальное количество очков (начисляются за убийство других игроков) по истечению срока Соревнования. Данное мероприятие началось 1 июля сего года и закончится лишь в апреле следующего. Что ж, стимул замечательный, однако непосредственно с самой игрой дела обстоят значительно хуже.

ЧТО? ГДЕ? ЗАЧЕМ?

Пересказывать сюжет той или иной MMORPG – дело неблагодарное, поскольку в большинстве таких проектов он является необходимым балластом «для галочки». Однако вселенная RYL отличается действительно интересной историей – настоятельно рекомендую изучить соответствующий раздел руководства. Я же расскажу вкратце.

Непрекращающиеся войны начались в те времена, когда люди из независимого королевства Kartefant (отколовшегося в свое время от Империи) покусились на земли сказочной расы Ak'Kan (государство Merkhadians). Кровавейшая вражда между двумя цивилизациями привела даже к тому, что через несколько лет после начала конфликта начал образовываться альянс людей и акканов -God's Pirates, провозглашавший глупость и бессмысленность войны. Однако противоборствующие стороны и слышать о примирении ничего не хотели организация новоявленных «пацифистов» была воспринята ими в штыки...

Щ ДЕРЖИСЬ, БРАТОК!

Собственно говоря, на этом заканчивается преамбула и начинается сама игра – выбор расы и генерация персонажа. На данный момент в RYL функционируют три сервера (геймплейных различий между ними нет), но лишь на Tournament ведется статистика для Соревнования.

В отличие от дружелюбных пользователей EverQuest II, тут тебе никто советом не поможет

[126]

RISK YOUR LIFE: PATH OF THE EMPEROR | REVIEW

William

О КОМПАНИИ

■ PlanetWide Games — подразделение огромной американской корпорации Bluetorch Online Inc. Они новички на рынке компьютерных игр, ведь компания была образована лишь в октябре 2004. В активах PlanetWide числится одна только Risk Your Life, однако в ближайшее время планируется выпуск адд-она к RYL.



Процесс создания аватара не впечатляет разнообразием (особенно мало внешних параметров), а набор характеристик тут же заставляет вспомнить о **Diablo I/II** – все предельно просто, но в то же время понятно и знакомо. С классом мы определимся вообще только на 10 уровне – до этого придется еще долго и упорно качаться.

Первые шаги в RYL – самые сложные. И дело тут даже не в отсутствии понятного режима обучения, а в крайне неприятном коммьюнити. В отличие от дружелюбных пользователей **EverQuest II,** тут тебе никто советом не поможет, а даже наоборот – попытается наколоть при покупке начальной амуниции или же вызовет на дуэль. Здесь надо держать ухо востро!

Опыт почти все время приходится набирать на монстрах или других пользователях – это



нудно и долго. Разработчики пообещали «сотни квестов», но на самом деле найти самое элементарное «почтовое» задание не так уж и просто.

EXAK DIABLO

Боевая система – Diablo чистой воды с поправкой на третье измерение. Левым кликом атакуем, правым – применяем навык. Есть еще возможность прыгать и даже уклоняться от ударов. Получилось довольно удобно.

Великая и Могучая вспоминается и при знакомстве с системой умений (повышение уровня заклинания или скилла осуществляется прочтением более крутого свитка), а также при апгрейде вещей – только здесь «гемы» заменены минералами. Геймплейные сходства с творением **Blizzard** настолько сильны, что порой невольно задумываешься: а ведь именно такой могла быть Diablo II, перенеси ее разработчики полностью в онлайн.

К сожалению, вместе с положительными элементами Diab-

🊃 ФАКТЫ

3сервера, но глобальная статистика ведется только на одном

5персонажей одной расы можно создать на каждом сервере

7.500.000+ зарегистри-рованных азиатских пользователей

13 долларов – абонентская плата в месяц за RYL

1000000 \$ - столько теоретически может выиграть лучший игрок



__ДВИГАТ<u>ЕЛЬ ТОРГОВЛИ</u>

Мало какая игра может похвастаться столь же обширной рекламной компанией, какая была у *Risk Your Life*. PlanetWide совершенно не жалела денег на раскрутку своего детища, что принесло просто ошеломляющие результаты. Являясь, чего уж греха таить, совершенно посредственной игрой, RYL (если верить официальной статистике) привлек более 8,5 миллионов человек, которые зарегистрировали платные аккаунты. Поистине удивительный результат – для сравнения, в *Final Fantasy Online* играет менее 2-х миллионов человек... Не зря PlanetWide постоянно устраивала крупные музыкальные фестивали с участием звезд мировой величины в поддержку своего детища: Linkin Park, Кармен Электры, Криса Джадда и других. ЕЗ-стенд компании – вообще сказка. Правда, миллион долларов победителю Соревнования предоставит не PlanetWide, а одна из крупнейших американских сетей онлайновых магазинов – **EbGames**.







09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

РЕЦЕНЗИЯ | RISK YOUR LIFE: PATH OF THE EMPEROR





🔣 ПЛАТА ЗА СМЕРТЬ



В то время как в абсолютном большинстве современных MMORPG за смерть начисляется штраф на получаемый опыт (определенный его процент идет на погашение задолженности), в RYL используется старая и крайне несправедливая система: с персонажа снимается уже набранная после получения уровня экспа. Но тут следует отметить, что взимается только промежуточный опыт - понижения уровня, к счастью, получить нельзя. И на том спасибо.



лишними окошками с кучей

Іо-образных игр (простота, удобство, интуитивность управления), RYL обладает пол-«букетом» присущих Предтече минусов: примитивный дизайн уровней, отсутствие физики как класса, глуповатые диалоги, постоянная прокачка лишь с помощью уничтожения всего, что движется... А еще частые лаги, которые в таких количествах мне не приходилось видеть со времен просиживания штанов в Battle.net.

ПРОСТОТА – ХУЖЕ?

Отнюдь нет, особенно когда вопрос касается интерфейса. Этим параметром игра выгодно отличается от конкурентов. Экран в RYL не захламляется кнопок. Есть возможность выбора режима управления - переключаемся между «экшновым» и «стратегическим» вариантами нажатием всего одной клавиши. В первом случае включается стандартный для TPS режим «вид со спины», передвижение осуществляется с клавиатуры, а все остальное мышкой (как в EverQuest II, лучше всего использовать этот обзор в бою). Во втором случае камера свободно регулируется, но даже ходить приходится мышью.

ОБЕРТКА

Внешне игра выглядит, откровенно говоря, слабо. Мрачные, зажи и угловатые модели персонажей больше всего напоминают ветерана жанра *Dark* Age of Camelot. После красот EQII и Guild Wars не сразу привыкаешь к такому безрадостному зрелищу.

PUCKHEM?

Миллион долларов - замечательный стимул, но вряд ли ты поиграешь в RYL и месяц, если тебе не нравится Diablo. Игра рекомендуется исключительно фанатам этой полуаркадной RPG. В противном случае лучше потратить кровные деньги на тот же самый World of Warcraft, EQII или Guild Wars. Ведь даже в плане PvP RYL не предложит тебе совершенно ничего нового...



6.0

9.0

аскетично выполненные пей-

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

WHTEPECHOCTL 6.0

- Получилось просто, динамично, ненавязчиво. Бегай, убивай да радуйся.
- Недружелюбное коммьюнити, отсутствие крафтинга.

ГРАФИКА

Зрелищные эффекты заклинаний. Красивая вода. Симпатичная флора.

6.0

На персонажей пожалели полигонов. Подводный мир выглядит ужасно.

ЗВУК И МУЗЫКА

- Приятная, ненавязчивая музыка без лишнего пафоса.
- Мелодий всего ничего, да и проигрываются они лишь время от времени.

Иной раз камера показывает совер-шенно невразумительные ракурсы.

УДОБСТВО

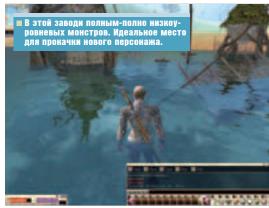
Онлайновая Diablo со всеми присущими ей плюсами и минусами. На любителя.

Симпатичная архитектура в городах. Приятные открытые пространства.

На картах маловато деталей. Объекты в городах расставлены как-то хаотично.

Аж две модели режима управления. Интерфейс очень удобен и интуитивен.





[128]

ТОПИ ИХ ВСЕХ!



РЕЦЕНЗИЯ | THE SETTLERS: NEBULA REALM

THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS – NEBULA REALM

ОПЯТЬ – ДВАДЦАТЬ ПЯТЬ





Это как раз и есть та рюмочная, где обитают разведчик и вор.



Эти маленькие коричневые кучки на самом деле трупики дикарей.

- ЖАНР ИГРЫ
 - Real-Time Strategy
- **ИЗЛАТЕЛ**І
- Ubisoft Entertainmen
- 🔳 ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ 💳
 - Новый Диск
- **РАЗРАБОТЧИК**
 - Blue Byte Software
- ПОЙДЕТ

Процессор РЗ 700MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)

- ПОЛЕТИТ
 - Процессор P4 2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, pixel shading)
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
- До восьми
- **КОЛИЧЕСТВО С**
 - Один
- ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.thesettlers.com

делать хорошую игру очень сложно. Чуть легче переработать оригинал в хорошем сиквеле или дополнении, уже зная свои ошибки, взглянув на все со стороны с помощью конечного пользователя. Но самое простое - это, почти ничего не сделав, обозвать громким малопонятным названием очередную расширенную версию той же самой игры. И заработать на этом. Это самый легкий способ: трудов почти никаких, а узкий круг ценителей первоначальной игры немедля поможет окупить все затраты, да еще и на пиво хватит.

ПРОЧЬ СОМНЕНИЯ, РУБИ БАБЛО!

Видимо, **Blue Byte** и **Ubisoft** просто не захотели внять мнению игроков, которые щедро делились своими огорчениями

на различных форумах. Еще бы, линейка *The Settlers* с 1ой по 4-ю была искренне любима или, как минимум, дорога многим игрокам со стажем. Все же, подросло новое поколение, которое не знакомо со слегка потертой временем, но от того не менее гениальной серией «Поселенцев». Именно поэтому определенный круг почитателей новая игра The Settlers: Heritage of Kings собрала. Вот и хорошо, теперь производители будут зашибать деньгу на них. Расплакавшейся Ubisoft после выкупленных ее 20-ти процентов акций гигантом Еlectronic Arts лишний риск сейчас ни к чему. Поэтому...

БОЛЬШЕ СТАВКУ НА ВАРКРАФТ!

Нам с тобой точно понятно, что российский игрок напористее и требовательнее, чем, скажем, западноевропейские или американские братья по виртуальному экстазу. Посему, буду резать правду-матку прямо ложкой, чтобы больнее было.

Напомню, в The Settlers: HoK была предпринята попытка превратить гениальную задумку оригинала в Warcraft с расширенной экономикой. С целью больших продаж, разумеется. Это удалось очень криво, с полной потерей немецкой педантичности. Игра получилась похожей на бледный клон *Kohan* 2: Kings of War. Упрощенная до неузнаваемости экономическая модель, собирание ресурсов «в карман», отсутствие товарного обмена, избитый как уличный попрошайка сюжет и банальный набор войск - вот, что мы получили в оригинале The Settlers под непечатаемым номером «пять».

ТУМАННЫЙ МИР

О **Nebula Realm** можно говорить только как о расширенной версии НоК. На полноценное дополнение, то бишь аддон, она не тянет. Потому что разработчики не стали менять ничего. Они лишь добавили

09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

Разработчики не стали менять ничего, они лишь добавили совсем чуть-чуть деталей к уже имеющимся

[130]

THE SETTLERS: NEBULA REALM | REVIEW



О КОМПАНИИ

■Blue Byte − одна из самых первых студий-разработчиков немецкого происхождения. Основанная в 1988 году, компания получила широкую известность своими игровыми линейками *The Settlers и Battle Isle Saga*. На данный момент является собственностью французского издателя Ubisoft.



совсем чуть-чуть деталей к уже имевшимся.

На этот раз сюжет кампании просто потрясает своей невнятностью. Такое впечатление, что он был написан «от частного к общему», и угловатые места откровенной нестыковки не удосужились обработать даже литературным вариантом рашпиля. С каждой новой сюжетной миссией создается впечатление, как будто главного героя бросает пьяным ураганом от одной мысли к другой.

Новоявленный король с внешностью рязанского крестьянина на этот раз отправляется боевым походом в дальний уголок своего объединенного королевства, потому что... орды беснующихся существ вылезли из всех шелей и начали тотальное уничтожение доброго люда. Подобный сюжет ты видел тысячу раз. Или десять тысяч? Теперь плюс один. И наш соломенный Дарио, честное слово, как мальчик на побегушках, даром что король, скачет по провинциям туда-сюда. Кланяется перед местной знатью, выполняет их поручения, то ли пытаясь убить трех зайцев сразу, то ли мучаясь головой от потери своего наставника Эрека. Которого



пристрелила из средневековой версии винтовки Драгунова очередная темная личность. Как поется в песне: «мы свое призванье не забудем, смех и радость мы приносим людям».

ЧТО ЖЕ НОВОГО?

Добавлено четыре вида новых строений. Инженерная мастерская, где мостостроители подготавливают проекты мостов. Сами мосты строят рабочие. Эти сооружения можно построить только в избранных местах, и помогают они, в основном, при обороне. Если, конечно, не забывать вовремя размораживать реку, чтобы толпы противника не хлынули по льду. Фабрика огнестрельного оружия позволяет изобрести несколько улучшений для снайперов. А в таверне можно нанимать 2-х новых поселенцев - разведчика и вора. Разведчик обладает «дальнобойным» зрением, в остальном почти бесполезен. Особенно умиляет его «умение» искать ресурсы. Создать разведчика получается не сразу, а к моменту создания почти вся территория уже разведана рабочими или войсками. А по приказу «ищи» он легко нахо-



дит... уже давно выработанную шахту. Слезы сквозь лопату. Вор более полезен, особенно в мультиплеере. Он прикидывается работягой и крадет ресурсы у врага, а также может взорвать какое-нибудь важное строение, например, тот же мост. Тут даже башню без охраны нельзя оставить. Регулярные войска усилены одним новым подразделением снайперами. В принципе, те же самые лучники, только с лучшими параметрами. Бьют чуть сильнее и дальше, к повреждениям поустойчивей.

УБИТЬ ВРЕМЯ

Игровой процесс не стал выглядеть ни динамичнее, ни продуманнее. Все то же самое, те же грабли, с той же графикой и звуком. Появление пары новых фишек на интересности почти не сказалось. Может быть, только совсем немного. В общем, расширенная The Settlers: HoK остается такой же серенькой непривлекательной смесью из останков былой экономической роскоши и недоработанной военной стратегии. Этот проект не двигается по пути улучшения ни в одну, ни в другую сторону.

📕 ФАКТЫ

- новых героя под стать
- 4 новых технологии в твоем колледже
- и новых доступных для возведения строения
- новый тип бойцов, мало влияющий на что-либо
- тьма безумных и злобных дикарей
- 9 миссий в однопользовательской кампании



Ищи трейнер и коды на диске!



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ ИНТЕРЕСНОСТЬ ПИЗАЙН 5.0 Только для тех, кому понравилась Heritage of Kings. Подбор цветовой гаммы не раздражает и радует глаз. Слишком невзрачна на фоне остальных Непродуманный выбор войск. игр данного жанра. Надуманный сюжет. ИНТЕРФЕЙС ГРАФИКА 6.0 6.0 Приличная графика для стратегии. Привычный для подобных стратегий, Хорошая прорисовка зданий. более-менее удобен. Движок устарел года на два-три. Упорный поиск паузы оканчивается Не блещет эффектами. неудачей. ЗВУК И МУЗЫКА Единственное, что заметно, Неудачная попытка они есть в игре, и вовсю звучат. обучить старого пса

новым трюкам.

09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

Монотонность во всем – не лучший выбор. Быстро надоедает.

РЕЦЕНЗИЯ ГОРЬКИЙ ЗЕРО: В ЛУЧАХ АВРОРЫ

ГОРЬКИЙ ЗЕРО: В ЛУЧАХ АВРОРЫ (AURORA WATCHING: GORKY ZERO)

АВРОРА ПРОМАХНУЛАСЬ





Нет ничего веселее взлома компьютеров – стоишь и



Сначала я убью того, кто справа. Охранник слева ничего не заметит, я тебя уверяю.

- #AHP NIPЫ
 Third-Person Stealth Action
- Enlight Software
- 📗 ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ 💳
- Руссобит-М
- РАЗРАБОТЧИК
- wietropolis Softward
- Процессор 1.2 GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L)
- Полетит
 Процессор 2.4 GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
- Один
- КОЛИЧЕСТВО CD
 - Один
- **Ш** ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.russobit-m.ru/ rus/games/aurora

от бывают же странные игры. Вроде и графика симпатичная, и сюжетная линия достаточно неплохая, да и геймплей, казалось бы, выполнен по всем канонам жанра. А вот играть совершенно не хочется. К компьютеру себя загоняешь буквально из-под палки, а нажимая на кнопку выхода из игры, с облегчением выдыхаешь. К сожалению, Аиrora Watching: Gorky Zero (B нашем прокате - «Горький Зеро 2: В лучах Авроры») относится как раз к такому роду игр.

Да, я помню, что в демопревью по этой игре я выражал достаточно оптимистичные мысли по поводу игрового процесса. Да, я признаю свою ошибку. Несмотря на явный прогресс по сравнению с первой частью *Gorky Zero*, сик-

вел все равно вызывает у игрока крайне грустные эмоции.

ЖЕХВАТИТ ПИТЬ

Для тех, кто незнаком с сюжетом, даю вводную. Наш доблестный главный герой, предотвратив страшное в первой части Gorky Zero, ушел на относительный покой, скрашивая свои серые будни звоном бутылок и плеском их содержимого. Однако долго ему так расслабляться не дали: из похмельного бреда товарища вынули бывшие работодатели, у которых снова проблемы. Где-то на далеком севере обнаружена секретная исследовательская лаборатория, в которой действует известный и абсолютно сумасшедший ученый, из-под скальпеля которого вышло немало жутких созданий. Понятно, что просто так беспредел терпеть нельзя, так что нашего героя ставят на ноги, надевают на него теплую шубу и пинком отправляют на затерянную в снегах базу, искать правды для всего мира.

ТОВ МОЖЕТ ХОТЬ РЮМОЧКУ?

А опохмелиться парню, между прочим, так и не дали. Может быть, именно поэтому игра воспринимается как утро после жестокой пьянки? Все серо, невыразительно и очень хочется поскорее через все это пройти. Хочется? А вот нетушки. Разработчики сделали все от них зависящее, чтобы прохождение казалось нам вечностью. Большие и однообразные уровни? Пожалуйста. Примитивные загадки, вроде поиска компьютера, который открывает очередную дверь? Легко. Жутко медленная скорость передвижения вперед? Не вопрос.

А бегом тут воевать нельзя, поскольку слышно будет на весь уровень. И уж если тебя все-таки заметят, можешь быть уверен, даже на среднем уровне сложности у тебя возникнут большие проблемы со здоровьем. Ошибок здесь не прощают. Особенно это приятно, прини-

Если тебя все же заметят, даже на среднем уровне сложности у тебя возникнут проблемы со здоровьем

AURORA WATCHING: GORKY ZERO | REVIEW



о компании

■ Komnaния Metropolis располагается в Польше и, несмотря на объемный список выпущенных игр, громкими тайтлами похвастаться не может. Пожалуй, самым удачным проектом студии можно назвать тактическую игру Gorky-17, которая, собственно, и положила начало серии Gorky. Остальные проекты компании менее известны.



мая во внимание стопроцентное зрение местных врагов, способных заметить нашу укутанную в ватник фигуру практически на другом конце уровня. Обычно после этого следует спринтерская пробежка к сигнализации, а там лучше самому нажать на кнопку загрузки сохраненной игры — со всей прибежавшей оравой врагов тебе никак не справиться.

ТОВ МОИ СТВОЛЫ

В тщетных попытках поскорее пробежать здешние невероятно интересные уровни нам должен по замыслу помогать богатый арсенал. Пистолет, автомат, снайперское ружье и еще пара стволов - это на крайний случай. Если хочешь жить, будешь использовать нож, отвлекающие манки и гранаты с нервно-паралитическим газом. Думаешь, от этого станет веселее? Ха-ха-ха! Не обольщайся. Враги все также будут показывать чудеса внимательности и меткости и все также не отвлекаться на открывшуюся у них за спиной дверь. Главный герой будет все также неторопливо красть-



ся по уровню, боясь высунуть нос из-за угла и столкнуться с одним из здешних терминаторов. Ну а ты все также будешь бороться со сном, стараясь пройти-таки этот уровень до конца. Хотя, что это я, тебе рецензию по Aurora Watching писать не надо...

!!! ЧУТЬ-ЧУТЬ ГРАФИКИ

В плане графики игра выглядит достаточно прилично. Больше всего внимания уделено, понятно, модели главного героя – этот потрепанный жизнью парень выглядит достаточно прилично. Неплохо смотрятся и его враги. А вот на уровни зачастую полигонов пожалели, причем на такие объекты, с которыми так поступать нехорошо. Бочки-многоугольники и квадратные снежные комья, катящиеся по здешним ущельям, заставляют вспомнить о старых-добрых временах **Quake 2**.

Спецэффектов практически нет, единственное светлое пятно – бинокль, встроенный в голову героя. Совершенно никчемная штука, но зато красивая.



В наличии зачатки физического движка. Враги достаточно симпатично валятся под нашими пулями и застывают в забавных позах на полу. Но круче всего смотрится гибель главного героя: в замедленном времени он корчится самым невероятным образом, в конце концов, сгибаясь под совершенно нереальным углом. Чудеса пластики, да и только. Музыкальное оформление достает очень и очень скоро. А ту песенку, которая играет в момент обнаружения игрока противником, я буду помнить до конца жизни. Кошмар. Неплохо

сделана озвучка - но тут уже заслуга наших локализаторов, постаравшихся оживить мертвую игру хорошими голосами. Вывод из всего этого один: играть в эту поделку, наверное, можно, но получать удовольствие от процесса - крайне проблематичное занятие. Можно поставить легкий уровень сложности и превратить игру в тупую стрелялку, а можно поставить средний - и превратить ее в ужасный стелсэкшен. Даже не знаю, что и выбрать. А ты?

🚃 ФАКТЫ

- **5** раз приходилось заставлять себя играть
- **5** хороших попаданий в среднем выдерживает герой
- раз дадут поиграть за девушку
- 2 миссия повод остановиться, пока не поздно
- 3 врага против тебя и ты труп



Ищи трейнер и коды на диске!

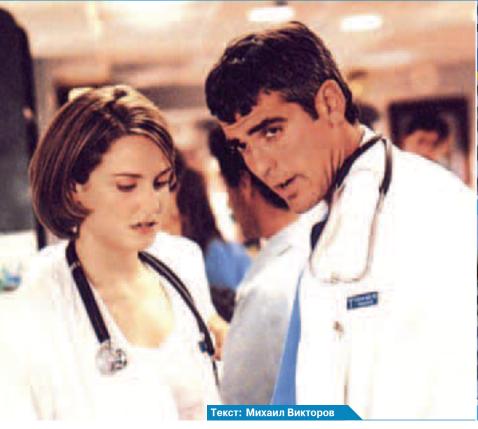




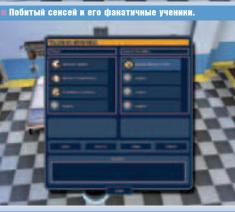
09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

ER

ГДЕ ЖЕ КЛУНИ?







Подарки от благодарных выздоровевших.

- ЖАНР ИГРЫ
- Life Sim
- **И**ЗДАТЕЛЬ
 - Vivendi Universal Games
- издатель в России 💳
 - Руссобит-M/GFI
- **РАЗРАБОТЧИК**
 - **Legacy Interactive**
- ПОЙДЕТ

Процессор РЗ 700MHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L)

полетит

Процессор P4 2,4GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L)

- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
 - Один
- **■** КОЛИЧЕСТВО CD
 - Два
- информация в интернете

www.ergame.com

тудия Legacy Interactive не первый раз поднимает тему врачебного симулятора. В свое время ей удалось выпустить аж три части игры *Emergency Room* и другие менее известные докторосимы. Даром, что все они не были приняты широкими массами. Видимо, студию просто лихорадило врачебными темами, и отказываться от развлекательной медицины они в упор не желали.

ТЕЛЕВИЗОР КРУЧЕ

И тут, весьма кстати, сотрудники **Warner Brothers** решили срубить дополнительные деньги на игре по мотивам своего успешного сериала ER (Emergency). В российском телепрокате он назывался «Скорая помощь». Вот ты, наверняка, смотрел хотя бы одну серию. Да ладно, не нужно отго-

ворок, смотрел ведь. Сознавайся. Пускай некоторые и плевались, сериал все равно был для кого-то интересным, для кого-то забавным, кто-то даже подсаживался на него. В любом случае, он был коммерчески успешным.

Какими же были особенности сериала? Постоянная беготня по коридорам, грызня медперсонала между собой, множество медицинских терминов, крики больных и забойный саундтрек.

Собственно, почему бы и не ожидать этого от игры? На поверку вышло, что *ER* – это в первую очередь *The Sims*, только сильно обрезанная, с примитивным игровым выбором, с фокусом на тыканье мышкой и одинаковыми повторяющимися действиями. В игре нет ни Клуни, ни названий недугов и медикаментов, ни того самого саундтрека, ни разностверно от инфартивно и разноствительно и медикаментов, ни того самого саундтрека, ни разностверку в почементов и медикаментов, ни того самого саундтрека, ни разностверку вышления и не общественно общест

торонних личностей пациентов. Зато беготни по вырубленным топором коридорам предостаточно. Как и толп совершенно однообразных больных, одинаково подволакивающих ногу, даже при заболеваниях мозга или сердца. Медперсонал представлен почти в полном составе с уймой разных группировок и различным отношением друг к другу. Но не более. Ведут они себя как заводные марионетки. Да и твой персонаж тоже быстро отупевает. Как и ты, вдоволь набегавшись по виртуальным коридорам.

■■ ЭЙ, БИВИС, ТЫ, ТИПА, ДОКТОР

Схема создания игрового «я» довольно невнятная, с небогатым выбором из нескольких дебильных лиц обоего пола и убогим цветовым набором. По прошествии этой нудной процедуры ты попадаешь в чикагскую окружную больницу в качестве интерна. Для тех, кто не знает, интернатура — это послевузовское обучение врачей широкого профиля, в отличие от ординатуры — узкой специа-

ER – это, в первую очередь, The Sims, только сильно обрезанная, с фокусом на тыканье мышкой и повторяющимися действиями



о компании

■ Legacy Interactive – американская студия, специализирующаяся на разработке игр и программных продуктов, симулирующих профессии. В их портфолио такие игры, как Emergency Room (Code Blue, Code Red и 3), Life & Death, Law & Order, Vet Emergency, Zoo Vet и другие.



лизации. Конечно, в неотложном отделении врач должен быть широкого профиля, но это не мешает тебе упорно развивать одну из шести специализаций - ортопедию, педиатрию, кардиологию, нейрохирургию, токсикологию или общую хирургию. Пути получения опыта однообразны - диагностика и лечение серой массы пациентов и выполнение заданий, даваемых тебе начальствующими врачами. Диагностика производится простым щелчком на пациенте или, в случае недостаточного навыка, отправкой на лабораторные анализы. Лечение сводится к указанию больному койки. После чего ты кликаешь на его залегшее тело мышкой. Если твоего навыка хватает, пациент встает здоровым и сваливает, не попрощавшись. Если же не хватает знаний, и при лечении пациенту становится хуже - не беда, позови более опытного врача. Если некого позвать, больной может умереть у тебя на руках. Тут же прибежит главврач, пожурит тебя немного, но простит, и ты снова пойдешь искать очередную жертву. Бывает, благодарные выжившие одаривают тебя



всякими бонусами, типа конфеток, цветов или печенья. Иногда из серости появляются особые пациенты вроде изувеченного клоуна, побитых боксера, сенсея-каратиста и самурая, вечно больной бабули с пирожками и прочих. Впрочем, их болезни те же самые, что и у обычного народа, только диагноз определяется лабораторным методом.

Очень редко случаются общебольничные неприятности. Взбалмошная репортерша с оператором мешают охране здравия или сбежавший психопат строит козни всем и вся. Расхлебывать подобные дела поручают, конечно, тебе.

У твоего персонажа есть три параметра, часто заставляющие бегать на «этаж персонала». Низкая гигиена требует принятия душа. Слабая энергия вдохновляет на поедание пиццы и храп в ординаторской. Убитое самообладание лечится отжиманиями и тягой железа в спортзале. Мы ведь говорим об американцах, не забыл?

На досуге можно пообщаться с медперсоналом. Завоевать друзей, перемыть кости главврачу или начальнику охраны, нао-



рать на недругов. Даже закрутить роман с вышестоящими докторами, не забыв помыться, конечно. Но это веселье сомнительного рода. И обратно, к одинаковому лечению одинаковых пациентов.

ВИЗУАЛЬНЫЙ УЖАС

Отдельно поражает игровая графика уровня конца прошлого тысячелетия. Сказать, что она слабая, убогая и тормозная, значит, не сказать ничего. Обстановка топорная и некрасивая, модели грубые и непривлекательные с неприлично-чудовищной анимацией. Спецэффекты практически отсутствуют. И при всем этом компьютер захлебывается от слайд-шоу и постоянного свопа – на зависть **Doom 3**.

Ш ДИАГНОЗ

Если хочешь поиграть во врачебный симулятор, лучше вернуться к стареньким Emergency Room. Если хочешь хороший человекосимулятор – играй в **The Sims 2**. Ну, а если ты – фанмыльной оперы, что ж, спешу тебя огорчить. Да, от сериала кое-что осталось, но только кое-что, от чего быстро устаешь.

🚃 ФАКТЫ

- врач на побегушках на редкость мрачное зрелище
- б доступных медицинских специализаций
- **3** основных рабочих параметра не густо
- маленьких этажа больницы повод для клаустрофобии
- 3 известных персонажа из телесериала

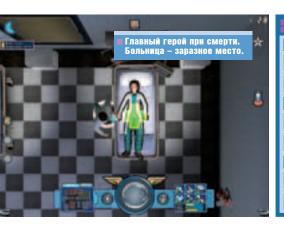


ТОЧКА ЗРЕНИЯ *Game Rankings*СРЕДНЯЯ

ОЦЕНКА

ОЦЕНКА
ЧИТАТЕЛЕЙ

3.7



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ WHTEPECHOCTL SOME SOLUTION SOL 4.0 В первые минуты игра по духу напоминает одноименный сериал. **И**гра симпатично оформлена – как меню в Макдоналдсе. Ключевые слова этой игры – однообра-Чем дольше играешь, тем больше растет отвращение. **ГРАФИКА** 3.0 ИНТЕРФЕЙС 3.0 Для кого-то и само буквосочетание "3D" – достижение Если сильно постараться, в управлении ' – достижение. можно разобраться. Морально устаревший облик игры уд-Ужасно неудобная, мешающая панель ручает не меньше ее же скорости. чуть ниже середины экрана. 3BYK N MY3ЫКА **——————** 6.0 Оригинальная версия озвучена актера Недоработанная, скучная игра, ми из сериала.

сериала.

лишившаяся духа интересного

09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

Звук однообразен. Музыка почти отсу-

RISING KINGDOMS

КЛОН – ВСЕМУ ГОЛОВА!



ВІаскВеал

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

НОВЫЙ ДИСК

РАЗРАБОТЧИН

Наеmimont Games

ПОЙДЕТ

Процессор Р2 300МНz, 128Mb RAM

ПОЛЕТИТ

Процессор Р3 1 GHz, 512Mb RAM

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До восьми

КОЛИЧЕСТВО СО

Два

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.risingkingdoms.com

Ищи трейнер и коды на диске!

лишком часто в последнее время при обзоре игр приходится использовать термин «клон Warcraft». Но, когда мы говорим о клоне, мы подразумеваем третью, последнюю версию бессмертного шедевра. А на этот раз мы столкнулись с клоном Warcraft 2. He то чтобы разработчики потерялись во времени или издатель решил выпустить проект, который долгое время пылился в его архиве незаконченного творчества. Они просто сочли приемлемым забыть о широких возможностях современного 3D в пользу простой, но красивой двухмерности.

!! КЛОН ВО ВСЕМ

Или почти во всем. Рассматривая привычную механику игры, дизайн интерфейса, общий игровой вид, да что угодно – во всем мерещатся черты из раз-

ных творений компании ВІizzard. Даже те особенности, которые должны были отличать данную игру от полноценного «клона», наоборот, являются, скорее, подтверждением клонирования. Они кричат о том, что разработчики не старались внедрить что-то новое, а, скорее, создали пятна, чтобы скрыть возмутительную похожесть в течение первой пары часов игры, или хотя бы на пол-Фактически, часа. Risina Kingdoms является гибридом Warcraft 2, Warcraft 3 и Starcraft, облаченным в другую одежку. Не суперстильную и не оригинальную, а просто другую. Видимо, игроделы из Haemimont Games совсем обленились или талантом не блистали с детства, или являются такими ярыми фанатами Варкрафта, что не захотели осмотреть свое детище критическим взглядом.

CHOBA БАНАЛЬЩИНА

История мира Rising Kingdoms не блещет оригинальностью и продуманным сюжетом того же W3. Мир Эквиады пережил вековую всесокрушающую войну, после которой остались сплошные руины и много мелких разобщенных княжеств. Одно из человеческих сообществ «Мерцающий Орден» в один прекрасный момент объявило охоту на супер-артефакт, по их верованию позволяющий открыть врата в мир ушедших богов. Другое княжество решило с этим орденом разделаться, объединив всех людей под своим стягом. В это время в глухих лесах активировались животно-растительные содружества - лесовики, которые посчитали себя новым витком эволюции и решили стать единственными правителями Эквиады. Забавно, но и среди общей массы лесовиков нашлись отдельные племена, считавшие себя лучше других. Тогда же в уцелевших цитаделях древности очнулась первозданная техномагическая раса темников, обеспокоенная действиями Ордена. К гадалке не ходи, темники ре-

В игре нельзя сразу наштамповать кучу бойцов – к большой армии ведет нелегкий путь

[136] 09 / CEHTREPS / 2005



О КОМПАНИИ

■ Haemimont Games – болгарская студия, образовалась из Haemimont Interactive в 2002 году. В портфолио этих разработчиков уже четыре игры. *Tzar* в 1999 г. была выпущена еще под старой вывеской. После реформации фирмы увидели свет *Celtic Kings* (2002), *Punic Wars* (2004). Все они – стратегии в реальном времени.



шили, что надо раз и навсегда прекратить жалкое существование всех других «псевдоразумных» особей.

На этой бодрой ноте и начинается супербоевик и геноцид. Однако и здесь не обошлось без Варкрафта, во всей серии которого был такой модный колдунпророк Медив. Кто играл хотя бы в Warcraft 3, помнит теневые интриги этого ворона-оборотня, которые он творил по всему Лордерону. В Rising Kingdoms тоже есть подобный мужичек - ссыльный верховный клирик по имени... Дядька (Dyadka). Он ведет тройную игру со всеми расами Эквиады с целью стать единственным путешественником между мирами.

СТРОИМСЯ

В игре есть три вида ресурсов золото, кристаллы и слава. Золото и кристаллы, понятно, нехитрым путем вырабатываются из золотых жил и кристаллических образований. На эти ресурсы возводятся строения, производятся воины и усовершенствования. Слава - отдельный элемент, получаемый разными способами в зависимости от расы и типов захваченных коло-

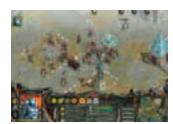


ний. В основном этот ресурс добывается путем сражений. Славу можно потратить на увеличение лимита населения и на развитие способностей у чемпионов. Таким образом, в игре нельзя сразу наштамповать кучу бойцов - к большой армии ведет нелегкий путь.

Н К БАРЬЕРУ

В игре три расы: люди, лесовики и темники. По различию между расами игра четко следует наследию Blizzard. У каждой расы свои особенности. Люди представляют собой банальное земное средневековье различная пехота и кавалерия. церковники и ведьмы. Лесовики - мифический симбиоз обитателей леса, все их строения являются растениями, а воины полуразумной зверожизнью. Темники - адская помесь забытой технологии и вулканической магии. Их строения попахивают Нечистой Силой, а войска разнятся от канониров до заклинателей духов.

Не сказал бы, что расы идеально сбалансированы как между собой, так и внутри себя. Зачастую, группа очень дешевых бойцов оказывается намного



сильнее своих более дорогих коллег. Строения и способ добычи ресурсов тоже весьма неадекватны.

Чемпионы рас - клоны героев W3, у каждого на выбор по семь способностей, многие из которых бесполезны. И, естественно, широкий выбор артефактов. Плохо то, что чемпионов приходится насильно обвешивать артефактами - каждому типу героя подходят только определенные виды побрякушек. Зато можно легко прокачать параметры, ведь после славной битвы поле усеяно разными эликсирами, выпавшими из поверженных бойцов.

НОСТАЛЬГИЯ

В конечном итоге мы имеем хороший клон близзардовских шедевров, но почему-то двухмерный и несбалансированный. Правда, приходится признать, художники проделали просто потрясающую работу, все выглядит очень красиво, но уж слишком статично, спрайтово и несовременно. Rising Kingdoms игра на пару дней, в течение которых ты будешь постоянно вспоминать, какая же классная эта вещь - оригинальная серия Warcraft.

ФАКТЫ

- доступных для выбора **З** игровых расы
- и вида уникальных чемпионов на каждую расу
- видов независимых
- 3 спецвозможности у каждого вида поселений
- 30 миссий в однопользовательской кампании
- **3** уровня сложности в кампании





ТОЧКА ЗРЕНИЯ Game **d** Rankings СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА OUEHKA 5.3 ЧИТАТЕЛЕЙ



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

Возможность вспомнить хорошенько позабытое старое.

Игра не блещет оригинальностью прак-

ГРАФИКА 3.0

Чувствуется высокий профессионализм художников, глаз радуется.

Двухмерность в этом веке для данного жанра не лучший выбор.

ЗВУК И МУЗЫКА

Очень оригинальная и выразительная музыка.

Отсутствие звука в сюжетных диалогах, да и вообще бедность оного.

ПИЗАЙН

Рисованный стиль привлекает внимание и заставляет умилиться.

Игровые карты слишком уж приспособлены для обороны.

ИНТЕРФЕЙС

Привычный для данного жанра, неизменный вот уже десять лет.

Неудобно организована перестановка артефактов местами.

Хороший клон старичка Warcraft. Старая сказка на старый же лад.



[137] 09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

ВИТРИНА | **РОССИЙСКИЕ РЕЛИЗЫ. ИЮЛЬ – АВГУСТ**

Гекст: Павел "Tarnum" Демин , Иван Закалинский

SID MEIER'S



Жанр игры:	Strategy
Издатель:	1C
Разработчик:	Firaxis Games
Количество дисков:	Два CD
Онлайн:	games 1c ru/nirates





id Meier's Pirates! oyaровывает романтикой пиратской эпохи, безукоризненным стилем и чарующей сказочной атмосферой. Не зря в рецензии мы назвали творение Сида Мейера (Sid Meier) лучшей игрой о пиратах. Рассекать на собственном паруснике по бескрайним морским просторам, топить корабли и захватывать города, устанавливая там свою власть, грабить и торговать, заигрывать с губернаторскими дочками - все это лишь малая часть возможных занятий. Игра изобилует разнообразными способами времяпрепровождения, так что сидеть на месте не придется. В силу игровой специфики Pirates! сдобрена огромным количеством диалогов: разго-

воры с губернатором, пьяные бредни в баре, выступления молоденьких дочек высокопоставленных папаш - общаться в игре приходится очень часто. Стоит ли говорить о том, как важно, чтобы все диалоги были переведены качественно. Версия от фирмы «1С» отличным перевопохвастаться может. Озвучки персонажей, как и в оригинальной Pirates!, тут нет, однако это не сильно портит впечатление от самой игры и ее локализации (от локализации, точнее, вообще не портит). Русский текст здесь выглядит не хуже, чем текст англоязычной версии: сохранены шрифты, все тексты аккуратно разместились в первоначальных рамках.

дом текстовой информации

HIDDEN & DANGEROUS 2



Жанр игры:	Tactical	First-Person Shooter
Издатель:		1С/Логрус
Разработчик:		Illusion Softworks
Количество дисков:		Три CD
Онлайн:	games.1c.ru/hidden	and dangerous 2





idden & Dangerous 2, вышедшая в 2003 году, была оценена по лостоинству любителями тактических FPS. Ценители жанра закрыли глаза на технологическую отсталость проекта, простили местами невнятную физическую модель и нарочно упустили из вида ужасную анимацию, зато взамен насладились практически безупречным игровым процессом. Превосходный дизайн и великолепно поставленные миссии, которые не дают ни на секунду перевести дух (это в тактическом-то экшне!), натурально спасли тайтл и дали ему право на жизнь. После Hidden & Dangerous 2 вышло достаточно много подобных игр, но взглянуть на проект, наверное, уже ставший классикой

жанра, все равно стоит каждому уважающему себя геймеру. Локализация «Логруса» к такой ретроспективе очень располагает. Отличный перевод текстов в брифингах перед миссиями, диалогах и игровых меню не вызывает никаких нареканий. Прослеживается стремление людей, работавших над переводом, выдержать стиль оригинала во всем. Однако шрифт, которым набиты местные текстовки, все-таки кажется нам слишком крупным. Озвучка персонажей неплохая, но по каким-то причинам фразы временами накладываются друг на друга, усложняя восприятие информации, которую они несут. Спасают только субтитры, не очень аккуратно разместившиеся на игровом экране.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- Прекрасная работа с текстом и игровым интерфейсом.
- Выдержан стиль оригинала.
- Серьезных ошибок не обнаружено.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- Хорошая работа с текстами.
- Не лишенная эмоций озвучка персонажей.
- Неэстетичные шрифты. Персонажи часто перебивают сами себя.



ВИТРИНА

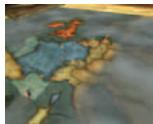
IMPERIAL GLORY





Жанр игры: Real-Time Strategy Новый Диск Издатель: Pyro Studios Разработчик: Три CD Количество дисков: Онлайн: mperialglory





порить с великой и могучей **Rome: Total War** за титул лучшей глобально-исторической стратегии дорогого стоит. Pyro Studios затеяла сместить с трона саму королеву жанра, и хоть ей это и не удалось, ответ гениям из The Creative Assembly, no мнению нашего рецензента, оказался очень достойным. Масштабы *Imperial Glory* поражают: с должным размахом разработчики подошли не только к сухопутным сражениями, но и к морским баталиям. И пусть нас разочаровали древо исследований и примитивная дипломатическая модель, а также весьма скромная и не требующая от игрока ровно никаких усилий экономическая сис-

тема, оказавшаяся не более чем декоративным придатком, игра все же оказалась весьма интересной. Imperial Glory - настоящее золото для любителей глобальных стратегий. Еще более ценной для них будет отличная локализация от «Нового Диска». В русскоязычной версии очень строго выдержан стиль оригинала в каждой мелочи: от интерфейса до родных шрифтов. Практически безукоризненная озвучка. Заметно, что и к этой части своей работы локализаторы подошли очень ответственно. Перед нами великолепная игра и не менее великолепная ее адаптация для отечественного рынка. Если ты геймер, ты не пропустишь.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- Выдержан стиль оригинала. Отличное качество текстов. Приятная озвучка.
- Минусов обнаружено не было.





to 100-30 St. Black Committee Annie, administration, when history

ВИТРИНА | **РОССИЙСКИЕ РЕЛИЗЫ. ИЮЛЬ – АВГУСТ**

THE SETTLERS: НАСЛЕДИЕ КОРОЛЕЙ



Жанр игры:	Real-Time Strategy
Издатель:	Новый Диск
Разработчик:	Blue Byte Software/Ubisoft
Количество дисков:	Два CD
Онлайн:	www.thesettlers.com/uk





he Settlers: Наследие Королей - милая, очаровательная игра. Несмотря на всю серьезность решающихся здесь вопросов, атмосфера доброй сказки чувствуется во всем, а мысль, что все происходящее по сюжету случается будто бы понарошку, не покидает даже в те моменты, когда проливается кровь. Пушистые зайчики, резвящиеся в воздухе пернатые - если это и сказка, то сказка очень живая и живописная. После того как ты пресытишься таким увлекательным занятием, как строительство, а вражеские армии будут повержены, оглянись вокруг, полюбуйся приятной растительностью и бережно смоделированным ландшафтом, оцени внимание разра-

ботчиков ко всем деталям. Локализация Nival Interactive ничуть картины не портит. Отлично подобранные на роли игровых персонажей актеры на пять с плюсом справляются со своей задачей. Многочисленные диалоги не лишены эмоций. С учетом игровой специфики переписаны и все тексты, художественно переведенные на наш родной язык. В них, к слову, не удалось обнаружить ни одной ошибки. Не был обделен вниманием и игровой интерфейс. Вся текстовая информация аккуратно размещена в нужном месте без видимых искажений. Единственное, что портит общую картину, - это неудачно подобранный шрифт игровых менюшек. Он мог быть гораздо более стильным.

ЗАКОН И ПОРЯДОК 3: ИГРА НА ВЫЛЕТ



Жанр игры:	Adventure
Издатель:	Руссобит-M/GameFactory Interactive
Разработчик:	Legacy Interactive
Количество дисков:	Два CD
Онлайн:	www.russobit-m.ru/rus/games/justice





е так уж и часто под наше внимание попадают квесты, а уж тем более квесты-детективы. Еще реже подобные проекты оказываются действительно стоящими нашего времени. К счастью, «Закон и порядок 3» как раз из тех адвенчур, за которыми приятно провести свое свободное время. Собираем улики, допрашиваем подозреваемых, а в финале выступаем в суде, доказывая присяжным необходимость отправить виновного на электрический стул.

Если ты сможешь терпеть зачастую идиотские шутки одного из героев, игра тебе обязательно понравится. Как, впрочем, и ее локализованная версия. Хотя тут есть нарекания. К сожалению, порой возникают проблемы с переводом

- дословно переведенные на русский английские выражения режут слух. Смысл передается верно, а вот стилистика значительно хромает - тут можно было поработать и лучше. Пилюлю делают слаще голоса актеров, красиво и правильно озвучивающие здешних персонажей. Им удалось четко и живо передать эмонии героев, так что к актерской игре нареканий нет совсем. Несколько лучше, чем диалоги, переведен остальной текст тут все на достойном уровне. Особенно радует внимание, уделенное локализаторами переводу специальных терминов, которыми игра так и пестрит. В целом, русская версия производит хорошее впечатление, если закрыть глаза на корявые диалоги.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- Отлично проделана работа по озвучке. Первоклассные тексты.
- Неудачно подобран



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- Хорошая игра актеров, грамотный перевод текстов.
- - Проблемы с диалогами: стилистика перевода оставляет желать лучшего.



[140] 09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

ВИТРИНА

DISCIPLES 2: ЛЕТОПИСЬ ВСЕЛЕННОЙ



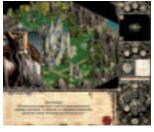
Жанр игры: Издатель: Разработчик: Количество дисков:

Онлайн:

Turn-based Strategy Руссобит-M/GameFactory Interactive

Strategy First Один DVD или три CD

games.1c.ru/constantine/





∎ерия **Disciples** всегда по праву считалась достойным соперником лучезарной Неroes of Might and Magic. Теперь у тебя появилась возможность попробовать на вкус этого «убийцу» НоММ. А тем, кто уже знает, что мир пошаговых стратегий живет не одними «Героями», этот диск вполне может пригодиться для домашней коллекции. На одном DVD компании «Руссобит-М» и GFI собрали все дополнения к Disciples 2 и дополнили этот коктейль тремя новыми главами истории мира. Согласись, неплохой шанс скрасить свой досуг, управляя полюбившимися расами и юнитами.

Помочь погружению в любимый мир обещает локализация, выполненная но отличном уровне. Доступно и стилистически правильно переведен абсолютно весь текст, никаких трудностей не возникает при просмотре большого количества характеристик юнитов и разнообразных заклинаний. Видно, что локализаторы поработали на славу. Есть некоторые нарекания к актерам, порой чересчур «переигрывающим» свои роли, но на эти досадные оплошности вполне можно закрыть глаза. Если ты всегда хотел попробовать на ощупь Disciples, «Летопись вселенной» тебе определенно придется по вкусу.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

- Правильный и грамотный перевод всего внутриигрового текста.
- - Иногда кажется, будто актеры озвучивают не игру, а мультфильм.



ГАЗПРОМ-МЕДИА и MOSCOW BRAND EVENTS представляют





... Для личной встречи с каждым покупателем

9 — 12 ДЕКАБРЯ 2005г. Москва «Крокус-Экспо»



Что-то совершенно новое для Ваших покупателей: Шоу-программа готовится лучшими специалистами страны...

- Интерактивная зона для больших мальчиков
- Fashion зона для девушек
- Детская игровая зона
- Фотозал
- Музыкальный зал
- Мобильная зона
- Домашний кинотеатр
- Кибер-кафе
- Спорт-бар

Первое в России шоу цифровой и мобильной техники для конечного потребителя



ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ! Moscow Brand Events

тел. (095) 514 1370, доб. 1022, 1027 e-mail: dw@expocee.ru





Подробности: www.war1812.ru



2 meza-myphupa

















GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS | SPECIAL

РАЗБОРКИ РАЗБОРКАМИ, А ОБЕД ПО РАСПИСАНИЮ



Burger Shot



Мир разношерстных гамбургеров у твоих ног. Меню состоит из Моо

Kids Meal, Beef Tower и Meat Stack. Очень качественная и калорийная еда.

Well Staked Pizza



В этом месте подают только пиццу. Арсенал произведений итальянского

кулинарного искусства составляют Buster, Double D-Luxe и Full Rack. Вкусно, питательно и очень полезно. Любовь приходит и уходит, а кушать хочется всегда. Тебе постоянно надо следить за тем, чтобы главный герой был накормлен досыта, но при этом не превращался в жирного борова. Так что не забывай периодически поглядывать на специальный индикатор. В противном случае оголодавший Карл Джонсон потеряет в весе, не сможет поднимать гантели и штанги и станет крайне быстро утомляться от банального бега. Свисающее жирное пузо является другой крайностью: резко падает скорость ходьбы, понижается уровень мастерства обращения с оружием, падает уважение среди пацанов из родного квартала. Подкрепиться можно в пяти заведениях общепита.

Chile Carts

Еду из этой забегаловки стоит есть в самую последнюю очередь. Она сильно уступает по качеству продукции трех предыдущих заведений, зато стоит дешевле и ее можно есть на ходу.

Hotdog Vans

Вагончики с сосисками расставлены около побережья. Как и Chile Carts, Hotdog Vans сгодится только на самый голодный день.

Cluckin' Bell



Здесь подают блюда из мяса курицы. В меню входят Cluckin' Little Meal,

Cluckin' Big Meal и Cluckin' Huge Meal. По своему качеству и питательности еда из Cluckin' Bell ничем не уступает продукции конкурентов из Burger Shot.

В ЗДОРОВОМ ТЕЛЕ ЗДОРОВЫЙ ДУХ

Хочешь сбросить лишний вес, накачать мышцы и изучить пару-тройку приемов рукопашного боя? Тогда тебе прямая дорога в тренажерный зал.

Храм физической культуры оказался богат на целый ряд спортивно-оздоровительных мероприятий. За день разрешается сделать только опре-



деленное количество упражнений. Так что заранее приготовься к утомительным ежедневным походам в качалку.

СДЕЛАЙ ПЕТУХА

Если во время посещения спортзалов ты не считал ворон, то наверняка заметил около дверей надпись "Beat the Cock". Рекламный плакат



приглашает принять участие в местной спартакиаде. Первая проводится на пляже Santa Maria, а вторая в Fisher's Lagoon (кстати, оба соревнования доступны только в выходные дни). Если ты не нарастил 100% мышечной массы, у тебя нет

100% выносливости, а за-



пасов жира у тебя меньше 25% (дело в том, что каждый этап сжигает уйму калорий), то лучше проведи лишнее время в качалке и в заведениях обшепита.

ВОДНЫЕ ПРОЦЕДУРЫ

В отличие от предыдущих частей Grand Theft Auto, в San Andreas попадание главного героя в мутные пучины H2O вовсе не означает конец игры. Карл Джонсон знает три отличных друг от друга стиля плавания. Первым идет простое перебирание руками и ногами (в народе сие называется «по-собачьи»). Рекомендуем тебе использовать

его в том случае, когда необходимо быстро оторваться от преследования. Но помни, индикатор усталости расходуется в два радеобходуется в два радеобходует да случае, кого при пресходует два радеобходует два раде



за быстрее. Вторым по счету является брас. Лучше всего он годится для неспешных передвижений из пункта А в пункт Б. Третьим выступает продвижение вперед на приличной глубине. Продолжительность подводного плавания ограничена специальным индикатором наличия в легких заветного кислорода. Если ты не успеешь вовремя вдохнуть свежий воздух, то приготовься отправиться к праотцам.

ОГРАБЛЕНИЕ ПО...

В San Andreas некоторые владельцы транспортных средств умеют постоять за свое нажитое честным трудом имущество. Самые крепкие ребята после падения с мягкого сидения автомобиля на зем-



лю поднимаются на ноги и тут же бегут в твою сторону. Будь готов вступить в драку или же быстренько дави на газ. В отличие от предыдущих героев сериала Grand Theft Auto, Карл Джонсон умеет воровать не только

автомобили, но и различные предметы домашней утвари. Делает он это исключительно ночью. Для кражи необходимо иметь в наличии специальный грузовик. Желательно заручиться поддержкой по дельника. А еще не помешает надеть на себя одежду черного цвета и скрывающую лицо маску это значительно уменьшит шанс быть пойманным за руку. Внимательно следи за индикатором шу ма, он становится значительно ниже, когда вмес то обычной ходьбы ты крадешься на цыпочках. Если бдительные владельцы жилища тебя засек ли, то кража моментально превращается в грабеж или же в разбойное нападение.

ГЛАВНОЕ, ЧТОБЫ КОСТЮМЧИК СИДЕЛ

Прошли те золотые времена, когда главному автоугонщику одежда доставалась просто так. Те-

поу онщику одежда перь за прикид надо платить приличные суммы зеленых в специально отведенных для этого местах. Магазины со шмот-ками делятся на несколько видов. Встречаются совсем дешевые, а иногда попадаются не в меру дорогие бутики. Все свои покупки

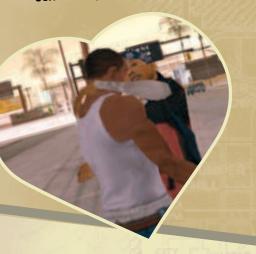


Карл Джонсон хранит у себя дома на втором этаже. Прояви немного фантазии и попробуй скомбинировать из накопленных тряпок свой неповторимый стиль.

SPECIAL | GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS



B Grand Theft Auto: San Andreas главный герой может крутить романы аж с шестью девушками. Каждая обладает своими уникальными особенностями и предъявляет к кавалеру определенные требования. Подари им цветы, отведи в забегаловку, прокати на машине, поцелуй, после чего перейди на более «взрослые» подарки.



Дэнис Робинсон

Самая первая пассия Карла Джонсона. Ей плевать на комплекцию и внешний вид ухажера, она не требовательна по час-



ти еды и предпочитает медленную езду на машине. Зато любит танцевать. Согласна на секс после достижения свыше 40% привлекательности. Отсутствует дома с 06:00 до 16:00.

Мишель Канн

Отдает предпочтение полноватым мужчинам (необходимо отрастить брюхо до отметки в 50%) в расцвете сил. Любит перекусить в закусоч-



ной около автошколы в San Fierro. Обожает скоростную езду и танцы. Согласна на секс после достижения свыше 40% привлекательности. Отсутствует дома с 12:00 до 00:00.

Елена Ванкштеин

Питает симпатию к качкамфизкультурникам (необходимо накачать мышцы до отметки в 25%). Из заведений общепита предпочитает пи-



таться в ресторане около местечка Rodeo. Катать такую мадам на авто надо медленно, да и на танцы-обниманцы ее лучше не водить. Согласна на секс после достижения свыше 70% привлекательности. Отсутствует дома с 02:00 до 08:00 и с 12:00 до 14:00.

Кати Жан

Тоже неровно дышит к любителям тягать гантели и штанги (необходимо накачать мышцы до отметки в 75%). Зато не требовательна к



еде (согласна отобедать у себя дома) и ее вполне устраивает средняя скорость езды во время автомобильных прогулок. Из всех развлечений любит только танцы. Согласна на секс после достижения свыше 50% привлекательности. Отсутствует дома с 00:00 до 12:00.

Барбара Штернварт

Симпатизирует полноватым мужчинам (необходимо отрастить брюхо до отметки в 50%). Сильно обрадуется, если ты предложишь ей отведать пончики в El



Quebrados. Любит медленную езду и танцы до упада. Согласна на секс после достижения свыше 60% привлекательности. Отсутствует дома с 06:00 до 16:00.

Милпи Перкинс

Как и Мишель Кан, ее не волнует комплекция и внешний вид ухажера. Предпочитает среднюю скорость езды и не прочь позажи-



гать на танцполе. На закуску подавай ей блюда из ресторана около Prickle Pine. Согласна на секс после достижения свыше 40% привлекательности. Отсутствует дома с 22:00 до 12:00.

А Я БАЛДЕЮ ОТ РАДИО...

Master Sounds 93.3



Маленький гигант большого секса в реальном мире ди-джей

Johnny "The Love Giant" Parkinson будет играть твоими чувствами. С помощью звучащих в режиме нонстоп треков он заставит тебя вспомнить все свои сексуальные приключения.

Playback FM



Самый крутой перец в истории хип-хоп индустрии Forth Right

МС предоставит тебе в дар классический хип-хоп прямиком из восточного централа. Пацаны из этого района и Forth Right MC образуют неповторимую банду, которая, словно на школьном уроке, поведает тебе свои теории и законы.

Bounce FM



Неповторимый ди-Джей **Funktipus** врубает невероятный

фанк. Он заряжает только то, что звучит на всех вечеринках уже в течение двенадцати лет. Funktipus откроет тебе глаза на этот мир и покажет, что такое реаль-

K-DST



Tommy "The Nightmare" Smith c 1970 года пропагандирует на-

роду рок. Теперь он владеет собственной радиостанцией, откуда и заправляет музыкальным миром. На волнах K-DST в режиме нонстоп звучит исключительно классический рок.

K-JAH Radio West



Легендарная ходячая стереофоническая Система Marshall

Peters перебрался в San Andreas. Вместе с Johnny Lawton сеет массам рэгги и даб. Когда эта парочка рассуждает о музыке, в мире воцаряется мир и спокойствие.

ВСЕ ПРОФЕССИИ ВАН ВСЕ ПРОФЕССИИ НУН

Во время игры Карл Джонсон может овладеть целой кучей профессий. Некоторые из них еще приносят неплохой заработок.

Таксист

Транспортное средство: Тахі, Cabbie.

Цель: отвезти 50 пассажиров в заданные точки.

Награда: все такси оборудованы ускорителем из закиси азота.

Полицейский

Транспортное средство:

Barracks, Enforces, FBI Rancher, HPV1000, Police Car, Ranger, Rhino, Hunter, SWAT Tank.

Цель: достижение 12 уровня. Награда: увеличение максимальной прочности брони до 150%.

Медбрат

Транспортное средство:

Ambulance.

Цель: достижение 12 уровня. Награда: увеличение максимального количества здоровья до 150%.

Пожарный

Транспортное средство:

Firetruck.

Цель: достижение 12 уровня. Награда: Карл Джонсон будет неуязвим для огня.

Вор-домушник

Транспортное средство:

Boxville

Цель: украсть имущество на сумму 10000 долларов.

Награда: деньги, полученные после продажи украденного имущества и бонус в размере 3000 долларов.

Сутенер

Транспортное средство:

Broadway.

Цель: достижение 10 уровня. Награда: проститутки отстегивают тебе деньги за свои услуги.













Машинист

Транспортное средство:

Brown Streak и Freight.

Цель: осуществить 10 поездок. Награда: бесплатный проезд на железнодорожном транспорте и бонус в размере 50000 долларов.



Транспортное средство: все, что подвернется под руку около отеля Vank Hoff.

Цель: припарковать 25 автомобилей.

Награда: ежедневный заработок в размере 2000 долларов.

Курьер

Транспортное средство: ВМХ, Freeway и Faggio.

Цель: прохождение 4-х уров-

ней.

Награда: Roboi's Food Mart. Hippy Shopper и Burger Shot дают ежедневный заработок в размере 2000 долларов.

Дальнобойщик

Транспортное средство:

Tanker, Linerunner и Roadtrain. Цель: выполнение 8 миссий. Награда: RS Haul дает ежедневный заработок в размере 2000 долларов, плюс бонусная сумма 10000 долларов.

Чернорабочий

Транспортное средство:

Dozer, Dumper и Sanchez.

Цель: прохождение 7 уровней в

каменоломне.

Награда: Hunter Quarry дает ежедневный заработок в размере 2000 долларов, плюс выручка от прохождения

уровней.











Без хорошей музыки жизнь стала бы скучной и потеряла бы изрядный процент интересности. Поэтому врубай погромче свои динамики и настраивайся на одну из десяти радиостанций.

CSR 103.9



Здесь собраны сливки с верхушек хитпарадов различных

мировых радиостанций. Диджей Philip "PM" Michaels ставит нью-джек свинг и соул. Он настолько классный тип, что развлечет даже мертвого, устроив в прямом эфире свадьбу, крутую тусовку или же церемонию награждения.

RADIO - X



Ди-джей Sage наконец-то предложил современную аль-

тернативу старому року. Новый рок покажет родителям, что такое звук гитар и песни молодых исполнителей. Наконец-то молодежь стала свободной и может заявить о себе во весь го-

K-ROSE



Разбитое сердце еще никогда не звучало так красиво. Запомина-

ющиеся кантри-мелодии от королевы прерий Магу-Beth Maybell льются из ферм Bone до самых окраин штата. Девиз радиостанции - только самые лучшие певцы и только самая лучшая музыка.

Radio Los Santos



Эти восхитительные рифмы . . накладывают на ритмы жителей

западного побережья. Диджей Julio G правит западным централом и предлагает вкусить его хип-хоп. Эти звуки настолько великолепны, что заглушают все на улице.

SF-UR



Качественный хаус в этом штате ставит только диджей Hans

Oberlander. Эта музыка рождается в глубоких подземельях и выходит наружу в очищенном виде. Новое время рождает новую музыку. Для тех, кто разбирается в мире электроники.

С ходу добиться высоких результатов по части управления различными транспортными средствами не дано даже такому крутому парню, как Карл Джонсон. Если ты хочешь пройти все дополнительные миссии, то тебе всенепременно необходимо подтянуть свои навыки в различных школах. За каждое пройденное испытание игра выставляет тебе оценку. 100% - золотая медаль, 85-99% - серебряная медаль, 70-84% бронзовая медаль. Этап считается пройденным, если получена медаль любого достоинства. Но никто тебе не мешает и дальше продолжать оттачивать свои навыки.

УЧЕНИЕ – СВЕТ, А НЕУЧЕНИЕ – ТЬМА

ВОДИТЕЛЬСКАЯ ШКОЛА

Состоит из двенадцати подмиссий. Если ты закончил обучение с бронзовой медалью, то тебе подарят Super GT. За серебро полагается Super GT и Bullet. Обладателям золота предоставляют сразу три автомобиля: Super GT, Bullet и Hotknife.

лодочная школа

Состоит из пяти подмиссий. Если ты закончил обучение с бронзовой медалью, то тебе подарят Marquis. За серебро полагается Marquis и Squallo. Обладателям золота предоставляют сразу три вещички: Marquis, Squallo и Jetmax.

ЛЕТНАЯ ШКОЛА

Состоит из десяти подмиссий. Если ты закончил обучение с бронзовой медалью, то тебе подарят Rustler. 3a серебро полагается Rustler и Stunt Plane. Обладателям золота предоставляют сразу три воздухоплавательных средства: самолеты Rustler и Stunt Plane, а также вертолет Hunter.

МОТОЦИКЛЕТНАЯ ШКОЛА

Состоит из шести подмиссий. Если ты закончил обучение с бронзовой медалью, то тебе подарят Freeway. За серебро полагается Freeway и FCR-900. Обладателям золота предоставляют сразу три мотоцикла: Freeway, FCR-900 и NRG-500.



СТРАХ И СТРАХ И

В древние времена наши воинствующие предки раскрашивали свои тела рисунками, дабы еще до боя заставить противников наложить в штаны от страха. В *GTA* татуировки помогают добиться уважения окружающих и придают внешнему виду главного героя дополнительные очки привлекательности.



Покойся с миром

Цена: 45 долларов. **Делают в**: Idlewood +

Willowfield, Los Santos & Hashbury, San Fierro.

Наносится на левый бицепс. **Уважение/Привлекательность**: 1/2.



Паук

Цена: 60 долларов. **Делают в**: Redsands East, Las Venturas.

Наносится на левый бицепс. **Уважение/Привлекательность**: 2/2.



Револьвер

Цена: 50 долларов. **Делают в**: Idlewood + Willowfield, Los Santos &

Hashbury, San Fierro. Наносится на левую руку. Уважение/Привлекательность: 2/2.

Крест



Цена: 70 долларов. **Делают в**: Redsands East, Las Venturas.

Наносится на левую руку. **Уважение/Привлекательность**: 1/2.



Клоун

Цена: 30 долларов. **Делают в**: Redsands East, Las Venturas.

Наносится на левую руку. **Уважение/Привлекательность**: 1/2.



Паутина

Цена: 50 долларов. **Делают в**: Redsands East, Las Venturas.

Наносится на правый бицепс. **Уважение/Привлекательность**: 1/2.



Африка

Цена: 90 долларов. **Делают в**: Idlewood + Willowfield, Los Santos &

Hashbury, San Fierro. **Наносится на** правый бицепс. **Уважение/Привлекательность**: 2/2.



Крест

Цена: 25 долларов. **Делают в**: Idlewood, Los Santos.

Наносится на правую руку. Уважение/Привлекательность: 1/2.



Крест

Цена: 70 долларов. **Делают в**: Idlewood + Willowfield, Los Santos &

Hashbury, San Fierro. **Наносится на** правую руку. **Уважение/Привлекательность**: 2/2.



Святая дева Мария

Цена: 100 долларов. **Делают в**: Redsands East,

Las venturas. **Наносится на** правую руку. **Уважение/Привлекательность**: 2/2.



Orange Grove St.

Цена: 150 долларов. **Делают в**: Idlewood + Willowfield, Los Santos &

Hashbury, San Fierro. **Наносится на** верх спины. **Уважение/Привлекательност**ь: 3/3.



Westside

Цена: 200 долларов. **Делают в**: Idlewood + Willowfield, Los Santos &

Hashbury, San Fierro. **Наносится на** верх спины. **Уважение/Привлекательность**: 3/3.



Los Santos

Цена: 150 долларов. **Делают в**: Idlewood + Willowfield, Los Santos &

Hashbury, San Fierro. Наносится на верх спины. Уважение/Привлекательность: 3/3.



Игральные карты Цена: 200 долларов.

Цена: 200 долларов. **Делают в**: Redsands East,

Las Venturas.

Наносится на верх спины.

Уважение/Привлекательность: 3/3.



Автомат Калашникова

Цена: 450 долларов. **Делают в**: Idlewood +

Willowfield, Los Santos & Hashbury,

Наносится на верх спины. **Уважение/Привлекательность**: 3/3.



Корона

Цена: 125 долларов. **Делают в**: Redsands East, Las Venturas.

Наносится на левую часть груди. Уважение/Привлекательность: 2/1.



Узи

Цена: 50 долларов. **Делают в**: Idlewood + Willowfield, Los Santos &

Hashbury, San Fierro. Наносится на левую часть груди. Уважение/Привлекательность: 2/2.



Раненое сердце

Цена: 100 долларов. **Делают в**: Redsands East, Las Venturas.

Наносится на левую часть груди. **Уважение/Привлекательность**: 2/2.



Пуля

Цена: 90 долларов. Делают в: Idlewood + Willowfield, Los Santos &

Hashbury, San Fierro. Наносится на левую часть груди. Уважение/Привлекательность: 2/1.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDPEACTO

ДЕЛО СТИЛЯ



Поход в парикмахерскую - необязательное занятие, но лучше всего не обходить сие богоугодное место стороной. Вопервых, старая прическа имеет свойство надоедать. Во-вторых, твой стиль должен поспевать за ростом твоей уличной репутации. В-третьих, качественная стрижка дает ощутимый прирост по части амурных отношений. Любая девушка оценит первоклассную укладку мастерски окрашенных волос.

В игре существует два типа цирюлен. Первый - парикмахерская глубоко уважаемого старца Old Reece's (расположена в Idlewood, Los Santos). Здесь на выбор предлагаются следующие прически:



Contract	_		
Стиль	Репутация	Привлекательность	House management
Cesar	+ 5 %	+ 15 %	Цена прически
Cesar & 'Stash	+ 10 %		\$ 50
Cesar & Goatee	+ 10 %	+ 10 %	\$ 50
Cesar & Beard		+ 0 %	\$ 100
	+ 10 %	+ 10 %	\$ 80
Afro	+ 10 %	+ 10 %	
Afro & 'Stash	+ 20 %	+ 5 %	\$ 150
Afro & Goatee	+ 20 %		\$ 200
Afro & Beard		+ 0 %	\$ 300
Flat Top	+ 20 %	+ 5 %	\$ 250
	+ 25 %	+ 25 %	\$ 500
Jheri Top	+ 5 %	+ 25 %	
Cornrow	+ 30 %	+ 30 %	\$ 350
High Fade	+ 20 %		\$ 500
	· EU %	+ 20 %	\$ 150

Второй тип - парикмахерские Barber Salon (район Marina, Los Sanros), The Barber's Pole (район Queens, San Fierro) и Gay Gordo's (район Boufon Boutique, Las Venturas). Bo всех местах прейскурант оказываемых услуг абсолютно одинаков.



Особняком от остальных держится Barber Shop (район Playa del Seville, Los Santos). Там список доступных причесок выглядит следующим образом:



_	Ропитация	Привлекательность	Цена прически
Стиль	Репутация	+ 15 %	\$ 50
Cesar	+ 5 %	+0%	\$ 200
Red Hair	+ 10 %		\$ 200
Blue Hair	+10 %	+ 0 %	\$ 200
Green Hair	+ 20 %	+ 0 %	\$ 10
Bald	+ 10 %	+ 20 %	
Bald & 'Stash	+ 15 %	+ 15 %	\$ 25
	+ 15 %	+ 10 %	\$ 25
Bald & Goatee	+ 15 %	+ 15 %	\$ 50
Bald & Beard		+ 10 %	\$ 200
Slope	+ 20 %	+0%	\$ 250
Mohawk & Beard	+ 10 %		\$ 1000
Elvis Hair	+0%	+ 0 %	Ψ 1000



Los Santos

Цена: 80 долларов. Делают в: Idlewood + Willowfield, Los Santos &

Hashbury, San Fierro.

Наносится на правую часть груди. Уважение/Привлекательность: 2/2.



Los Santos

Цена: 45 долларов. Делают в: Idlewood + Willowfield, Los Santos.

Hashbury & San Fierro.

Наносится на правую часть груди. Уважение/Привлекательность: 2/2.



Los Santos

Цена: 50 долларов. **Делают в**: Idlewood + Willowfield, Los Santos,

Hashbury & San Fierro. Наносится на правую часть груди. Уважение/Привлекательность: 2/2.



Los Santos

Цена: 100 долларов. **Делают в**: Idlewood + Willowfield, Los Santos,

Hashbury & San Fierro.

Наносится на правую часть груди Уважение/Привлекательность: 2/2.



Los Santos

Цена: 65 долларов. Делают в: Idlewood + Willowfield, Los Santos,

Hashbury & San Fierro.

Наносится на правую часть груди. Уважение/Привлекательность: 2/2.



OG 187

Цена: 90 долларов. Делают в: Redsands East, Las Venturas.

Наносится на правую часть груди. Уважение/Привлекательность: 2/2.



Grove St.

Цена: 70 долларов. Делают в: Idlewood + Willowfield, Los Santos &

Hashbury, San Fierro. Наносится на живот.

Уважение/Привлекательность: 2/2.



Grove

Цена: 125 долларов. Делают в: Idlewood + Willowfield, Los Santos &

Hashbury, San Fierro. Наносится на живот.

Уважение/Привлекательность: 2/2.



Grove Street

Цена: 100 долларов. Делают в: Idlewood + Willowfield, Los Santos &

Hashbury, San Fierro.

Наносится на живот.

Уважение/Привлекательность: 2/2.



Игральные кости

Цена: 90 долларов. Делают в: Redsands East, Las Venturas.

Наносится на живот.

Уважение/Привлекательность: 2/2.



Игральные кости

Цена: 50 долларов. Делают в: Redsands East. Las Venturas.

Наносится на живот. Уважение/Привлекательность: 2/2.



Ангелы

Цена: 450 долларов. Делают в: Idlewood + Willowfield, Los Santos &

Hashbury, San Fierro.

Наносится на низ спины.

Уважение/Привлекательность: 3/3.



Кинжал

Цена: 350 долларов. Делают в: Idlewood + Willowfield, Los Santos &

Hashbury, San Fierro.

Наносится на низ спины.

Уважение/Привлекательность: 3/3.



Маски

Цена: 600 долларов. Делают в: Redsands East, Las Venturas.

Наносится на низ спины.

Уважение/Привлекательность: 3/3.



Крест

Цена: 500 долларов. Делают в: Redsands East. Las Venturas.

Наносится на низ спины. Уважение/Привлекательность: 3/3.





удачного расположения в турнирной сетке того или иного участника зависят его шансы на успех. К счастью для Deadman'а, два первых его соперника не считались фаворитами, а вот Virtus.Pro (состав: Sally, Groove, F_1N, Snoop и Lex) сразу же предстояло сразиться с сильнейшим кланом из Германии.

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

Перед стартом официальных матчей прошла красочная церемония открытия с выступлением китайских воинов, щеголявших в национальной одежде. Их головокружительное управление с мечами и палками сопровождалось дружными аплодисментами зрителей. Наконец, начались первые бои. Virtus. Pro дебютировали более чем уверенно, одолев немцев из **Attax** почти с двукратным преимуществом. Затем было показательное избиение младенцев - австралийцев из **F-Zer0**. И только в 1/2 плейофф россиянам действительно пришлось попотеть. Их противником являлись американцы из Complexity, до этого разгромившие шведов из SSV-Lehnitz и турков из Team Quash. Ход сражения постоянно изменялся в сторону то одной, то другой команды. Однако «Виртуса» отлично провели вторую половину встречи и победили с общим счетом 16:8. В другом полуфинале французы из Bizounours всухую обыграли бельгийцев из **Defusekids**. Taким образом, в стыковочной встрече виннеров болельщиков ждало традиционно интересное противостояние участников Бородинского сражения. К радости россиян, исход той битвы повторился - Virtus. Pro продемонстрировали великолепное взаимодействие и меткую стрельбу, выиграв со счетом 16:7. Французы духом не пали и еще раз, правда, уже в дополнительное время, одолели бельгийцев в финале лузеров. В заключительном матче ACON5 на карте de_dust2 парни из Bizounours снова встретились с нашими ребятами. Несмотря на подавляющее преимущество французов в начале встречи, россияне, уступая 1:6 по раундам, сумели собраться и перехватить инициативу у соперника. А дальше дело оставалось за малым - выдержать последний штурм французов, что «Виртуса» выполнили превосходно. Таким образом, была одержана красивая победа, бла-

годаря которой москвичи стали чемпионами мира по Counter-Strike. Кстати, отлично проявили себя на турнире азиаты: малазийцы (клан **NBTD-50**) окончательно выбили из розыгрыша скандинавов, а южнокорейцы из **Lunatic-Hai** в сетке лузеров одолели немцев и американцев. В номинации Warcraft III: The Frozen Throne москвич Deadman изначально продемонстрировал серьезные намерения на победу, без труда выиграв у вьетнамца

ИТОГОВЫЕ

РЕЗУЛЬТАТЫ ACON5

Counter-Strike 5x5

1 место – Virtus.Pro

(Россия) - \$20000;

2 место – Bizounours

(Франция) - \$10000;

3 место – Defusekids

(Бельгия) – \$5000.

Warcraft III:

The Frozen Throne 1x1

1 место - WE.Sky

(Китай) – \$8000;

2 место – WE.Remind

(Южная Корея) - \$5000;

3 место – SK.Deadman

(Россия) - \$2000.

Помимо перечисленных призовых, **Deadman** и **Virtus.Pro** за попадание в тройку сильнейших на **ACON5** получили специальные подарки от организаторов российских отборочных (NPCL) в размере \$1000 и \$5000 соответотвенно.

и австралийца. В полуфинале же ему предстояло сразиться с одним из главных фаворитов турнира – китайцем **WE.Sky**. Несмотря на огромное давление местных болельщиков, россиянин сумел одолеть

Ская и обеспечил себе место в тройке призеров. На следующий день Deadman встретился с еще одним представителем азиатской школы стратегов - южнокорейцем WE.Remind'ом, и уступил со счетом 1:2. Столичный дуэлянт боролся как мог и даже «взял» первую карту, но затем не справился с нервами и допустил несколько грубых ошибок. На этом неудачи москвича не закончились, и в финале лузеров он с минимальным отставанием уступил все тому же Sky'ю.



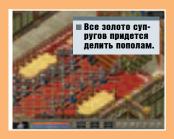
09 / СЕНТЯБРЬ / 2005 [151]



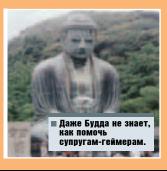


СЕМЕЙНЫЕ ДРЯЗГИ

Еще одна забавная история из цикла «Их нравы». Мистер Ванг и миссис Йе из небольшого китайского городка поженились в октябре прошлого года. Познакомились молодые в онлайновой ролевой игре Legend of Mir 2. Ванг спас персонаж Йе от неминуемой смерти, а вскоре близость интересов привела к свадебке. Вместе Ванг и Йе владели десятком персонажей в Legend of Mir 2, прокачали каждого до высокого 50 уровня, обзавелись виртуальными апартаментами и скопили такого же виртуального имущества на сумму в 50 тысяч юаней.



И все бы хорошо, да семейная жизнь за всеми этими важными делами как-то не задалась. Надумали мистер Ванг и миссис Йе разводиться. И – как это ни прискорбно - не смогли мирно поделить виртуальные богатства. Ванг готов пожертвовать апартаментами, но желает оставить у себя персонажей и «шмотье». Йе же настаивает на справедливой дележке пополам и не намерена расставаться с любимыми героями. Трудно даже представить себе реакцию судьи, разводящего супругов, когда ему сообщат список обоюдных претензий.



🔰 ЗОЛОТЫЕ ПЛАНТАЦИИ





Издатели таких хитов, как World of Warcraft, Guild Wars и Lineage II, ежемесячно получают многомиллионную прибыль. Однако не только они зарабатывают реальные деньги на виртуальных мирах. Все чаще в ММОRPG встречается такое яв-

ление, как «фермерство». Простой пример: макрос для World of Warcraft контролирует прокачанного охотника и клерика. Охотник выносит монстров, а клерик его подлечивает. Когда партийка забита золотом и вещичками до отказа, «фермер» выводит их из подземелья и продает товар.

Появились целые компании, наживающиеся на онлайновых играх. В их офисах установлены десятки компьютеров. Специально нанятые игроки следят за работой макросов. В Китае такие батраки получают порядка 150 долларов в ме-

сяц, хотя за то же время зарабатывают для своих нанимателей по 60 тысяч баксов. Так, человек под ником **Smooth Criminal** заработал на **Star Wars Galaxies** 700 тысяч долларов.

– На эти деньги я купил себе дом, причем, заплатил наличными, – говорит Smooth Criminal. – Неудиви-

тельно, что когда вы звоните ко мне в дверь, раздается тема из «Звездных войн».

Не стоит удивляться и по поводу того, что в июле компания **Sony** запустила **Station Exchange**, онлайновый аукцион для торговли предметами из ролевой игры **EverQuest 2**. Курс виртуальной валюты к баксу равен 1 к 0.21, с каждой сделки взимаются комиссионные. Как говорится, не можешь победить врага – сделай его своим союзником. Тем временем, **Blizzard Entertainment** забанила очередную партию «фермеров»...

батраки получают порядка 150 долларов в ме- «фермеров»... Марков В Метраки получают порядка 150 долларов в ме- «фермеров»...

Этого бойца с

Station Exchenge.



Конкуренция в мире онлайновых игр растет, и все меньше массивно-многопользовательских проектов приходит, что называется, «из ниоткуда». Оригинальная интеллектуальная собственность не в цене – слишком уж большими деньгами рискует издатель, финансирующий разработку. Куда безопаснее делать онлайновые игры по раскрученным лицензиям (*Warhammer, Star Trek, Dungeons & Dragons*) и проверенным брэндам.

Список вакансий на официальном сайте Ensemble Studios, разработчика серий Age of Empires и Age of Mythology, красноречи-



вее любых анонсов свидетельствует о том, что подмастерье **Microsoft** намерен заняться массивно-мультиплеерным проектом. Ensemble Studios ищет Senior Server Programmer. Опыт работы в MMORPG-индустрии и участие в создании ныне существующей онлайновой игры обязателен. Пока неизвестно, над какой разработкой пыжатся талантливые девелоперы, заканчивающие сейчас **Age of Empires III**. Вполне возможно, они пойдут по пути **Blizzard Entertainment** и сбацают **Age of Empires Online**. Ждем официального анонса от Microsoft!

М СМЕРТЬ «ИМПЕРАТОРА»



Mythic Entertainment переоценила свои силы. В этом признался президент компании Марк Джейкобс (Mark Jacobs), объявляя о прекращении разработки онлайновой ролевой игры Imperator. Создатели успешной Dark Age of Camelot взвалили на плечи еще две MMORPG: Imperator и проект,

базирующийся на вселенной Warhammer. Не сдюжили. От «Императора», который должен был явиться миру в июне следующего года, пришлось избавиться.

- Это было самым сложным решением из всех, которые мы когда-либо принимали, - заявил глава Mythic Entertainment. - Однако Dark Age of Camelot установил некую планку качества. Мы собираемся издавать игры ААА-класса, а Imperator попросту не соответствовал нашим высоким стандартам. Да и вообще, игра полу-



чалась какой-то невеселой. И правильно, скучных MMORPG нам не надо. Фантастическая онлайновая игра присоединилась к полку массивно-мультиплеерных неудачников, не дотянувших до релиза: Mythica, Dragon Empires, Ultima X: Online и другим. Смерть «Императора» не повлекла

массивных сокращений в Mythic Entertainment. Высвободившиеся кадры бросили на разработку Warhammer-проекта и очередной адд-он к Dark Age of Camelot. Из-за отмены Imperator компания перенесла дату открытия собственного издательского подразделения в Европе с лета следующего года на 2007 год. Mythic Entertainment не намерена ехать в гости в Европу с пустыми руками, а к тому времени как раз подоспеет симпатичный подарочек - онлайновая игра по Warhammer.



Буквально в прошлом номере «РС Игры» сообщили о том, что World of Warcraft достиг рубежа в два миллиона подписчиков. Всего за несколько недель цифры кардинально поменялись. Теперь у онлайновой ролевой игры от **Blizzard Entertainment 3.5** миллиона платящих фэнов. Увеличение в полтора миллиона дал Китай. Там игра пользуется просто сумасшедшим успехом. Полностью локализованная версия WoW продается в Поднебесной за четыре бакса, а оплата взимается по почасовому тарифу - издатель учел местные нюансы.

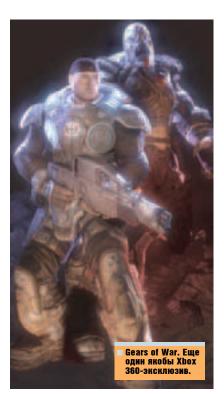


Корейская ролевая игра Ragnarok Online, которую продвигает на российский рынок компания «Мадос», доросла до сиквела. Вторая часть аниме-бестселлера корпорации Gravity была анонсирована еще в прошлом году, однако ее первое явление публике произойдет в середине сентября на Tokyo Game Show. Главная «фишка» Ragnarok Online 2 - двумерные персонажи теперь бегают по трехмерным локациям. Многим игра кажется несовременной, однако фэны Ragnarok Online из 37 стран категорически не согласны с этим утверждением.

ТОШНИТ ОТ СУПЕРГЕРОЕВ

Джейкобс не

стал рисковать



На минувшем Comic-Con International (аналоге ЕЗ для издателей и фэнов комиксов) компания Marvel Enterprises объявила о подписании контракта с Microsoft. Дом, который построил Билл, получил права на разработку онлайновых ролевых игр по мотивам комиксов Marvel. Под знамена Microsoft встали Бэтмен и Супермен.

Впервые в списке платформ, для которых разрабатывается массивно-многопользовательский проект, нет персоналки. Новая онлайновая игра должна стать эксклюзивом для **Xbox 360**. Впрочем, не будем спешить с выводами. Microsoft никогда не откажется от лишней копеечки, а потому, скорее всего, история пойдет по сценарию Gears of War. Шутер на движке Unreal 3 сначала тоже считался эксклюзивом для новой консоли, однако потом Microsoft призналась: версия для РС также будет.

Batman отны-

Другой вопрос - нужна ли еще одна MMORPG о супергероях? City of Heroes пользуется стабильной популярностью, а Sony Online Entertainment купила права у **DC Comics** на онлайновую ролевую игру о Спайдермене с Халком. Вас еще не тошнит от супергероев? Нет? Скоро затошнит.

[153] 09 / СЕНТЯБРЬ / 2005





ONLINE | **ФЛЭШ-РОЯЛЬ**

Популярность – понятие относительное. Ее всегда сложно измерить. Иван Кучин, наверное, популярный певец, но для конкретной аудитории. А другие люди его вообще не знают. С недоразумениями приходится разбираться при помощи всевозможных чартов. В случае с «большими» играми все понятно – в рейтингах продаж царят **The Sims 2, World of Warcraft** и **Grand Theft Auto: San Andreas**. А как быть с флэш-играми? Они ведь бесплатные... К счастью, на сайтах, размещающих флэш-игры, практически всегда есть раздел Most Played. Игры сортируются как по количеству просмотров, так и по оценкам геймеров. Пять проектов, которые сегодня представлены в рубрике «Флэш-рояль», взяты с сайта **www.gtds.net**, где они почивают на лаврах в двадцатке самых популярных. Аббревиатура GTDS, к слову, расшифровывается, как Games That Don't Suck. Побольше бы таких игр.

Текст: Иван Гусев

ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

Флэш-хиты для тех, кто предпочитает самое-самое

WINDMILLS

http://www.gtds.net/Windmills

indmills – глоток свежего воздуха для пресыщенного геймера. Или нет, это, скорее, свежий ветер в огромном мире флэш-игр. Собственно говоря, весь игровой процесс Windmills держится именно на ветре. Твоя задача – заставить лопасти ветряных мельниц крутиться быстрее. Зачем? Чтобы электроэнергия вырабатывалась или... мука мололась...

С помощью чудо-пушки игрок бьет по лопастям, заставляя их

вращаться. Чересчур усердствовать не стоит – есть опасность перегрева мельницы. Поломка же всех мельниц означает моментальный конец игры. Зато аккуратность стрельбы здесь приветствуется. За расстрелянного, к примеру, мальчика, который играет с воздушным эмеем, снимают честно заработанные очки. Обидно.

Игра в оффлайне: Нет Размер: 724 kb Оценка: 4



PUZZLELAND

http://www.gtds.net/Puzzle-Land

80-х годах прошлого века квесты считались high budget-разработками. В 90-х создатели адвенчур перешли на средний бюджет, затем – на совсем маленький. Сегодня с помощью флэша разработчики узнали о том, что такое по budget, и начали завоевывать онлайн.

Джеймс Махоггани пробирается к своему врагу Грегори. Путь тяжел, и без твоей помощи Грегори не быть битым.

Геймплей незамысловат: на каждый активный объект надо кликать и смотреть, что происходит. Без второй и третьей попытки не обойтись, ведь паззл решается методом научного тыка. После получасового тыканья, начинаешь подумывать, не податься ли такому умнику, как ты, в аспирантуру.

Игра в оффлайне: Нет Размер: 648 kb Оценка: 5



TURBO SPIRIT

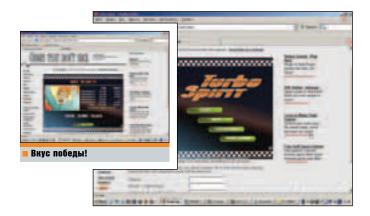
http://www.gtds.net/Turbo-Spirit

urbo Spirit не нуждается в длинном представлении. В эту игру нужно играть. Итак, перед нами гонки на мотоцикле. Самые что ни на есть классические, с чекпойнтами и временным лимитом на прохождение каждого отрезка трассы. Управление – стрелками на клавиатуре. Педаль газа нельзя отпускать ни на секунду. Все очень просто, даже примитивно.

Будь Turbo Spirit сложнее, вряд ли игра была бы столь же

популярна. То же самое произошло, если бы хромало управление. Однако у Turbo Spirit по обоим пунктам стоит «зачет», а потому и увлекательность геймплея зашкаливает. Тридцати секунд, отведенных на прохождение каждого отрезка трассы, едва-едва хватает. Любая ошибка может стать роковой. Весело!





OCTOPUS BALLS

http://www.gtds.net/Octopus-Balls

сtopus Balls пришла к нам из далекой Азии. Я не сильно силен в иероглифах, но, кажется, это все-таки японская игра, а не древнеегипетская. В Японии же, как известно, помешаны на хлебопечении. Если ты японец и умеешь хорошо печь хлеб, будешь всеми любим и уважаем. В Осториз Balls печь надо, правда, не хлеб, а блинчики. Причем, за плитой стоит не какой-нибудь Кацусика Хокусай, а осьминог... У него, как изве-

стно, «всего» восемь конечностей, а конфорок у плиты – девять. В этом несоответствии и кроется вся суть Осториз Balls – осьминог должен напечь как можно больше блинов за отведенное время. Не успел вовремя снять блин с огня, тот сгорел и его рекомендуется подавать прямо в мусорную корзину.

Игра в оффлайне: Нет Размер: 741 kb Оценка: 5



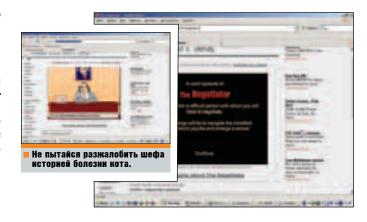
THE NEGOTIATOR

http://www.gtds.net/The-Negotiator

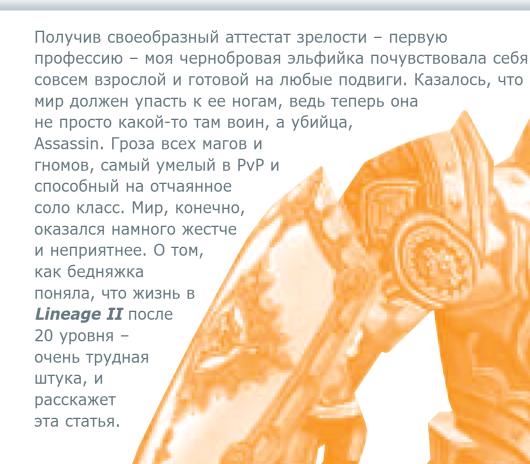
ереговорщик – человек, который общается с террористами и психопатами. Ему орут: «Мне... beep... нужен миллион... beep... долларов и... beep... самолет!», а он спокойно отвечает: «А давай мы привезем горячую пиццу с креветками, а ты отпустишь двух заложников». Каждому из нас иногда приходится влезать в шкуру переговорщика. Например, ты купил себе новую машину, плазменную панель на стену, а тут еще как назло

любимый кот захворал и его лечение обойдется тебе дороже, чем пересадка почки. Нужно идти к боссу и уламывать его поднять зарплату. Такие жизненные ситуации и рассматриваются в **The Negotiator**. Важное предупреждение: без знания английского языка в эту игру лучше не соваться — запутаешься в нюансах.

Игра в оффлайне: Нет Размер: 1944 kb Оценка: 4



ONLINE | LINEAGE II



LINEAGE II

САМОЕ ИНТЕРЕСНОЕ



ложности в ее жизни появились с первым походом в магазин за D grade одеждой (о том, что это такое, мы рассказывали в шестом номере). Оценив стоимость всех своих шмоток и побрякушек, девочка поняла, что, продав их, сможет себе позволить... юбочку. И все. Ладно, нам не привыкать жить в бедности. Тогда вперед, охотиться на новых монстров, которые просто обязаны выдать нам деньги на самую модную в этом промежутке уровней одежду. А новые умения помогут одолеть даже самых свирепых противников.

Ага. Не тут-то было. Монстры выше 20 уровня тоже кое-чему научились, и, даже используя самые мощные умения, много их не убьешь. Более того, количество убитых монстров примерно сравнимо с количеством собственных смертей. Удивленно поймав критический удар стрелой, снявший половину жизни, а затем еще пару огненных ударов магией от двух непонятно откуда взявшихся вражин, и оказавшись в городе, девочка призадумалась.

Выход из такого непростого положения был один – долго и муторно охотиться на слабых монстров,

LINEAGE II | ONLINE



за которых практически не дают опыта из-за разницы в уровнях. Зато получать какую-то денежку и совсем даже не умирать (хоть процедура и не слишком болезненная, но потеря 8% опыта и шанс выронить какую-то вещь из инвентаря – это не слишком приятно). «Так живут все», – успокаивала себя эльфийка, но в целом праздник был омрачен.

🔁 СЧАСТЛИВЫЙ СЛУЧАЙ

Но вот однажды, проснувшись чуть раньше, чем нужно, чтобы поиграть немного перед работой (читай: проснулся в пять утра и не пошел на работу), ко мне привалило счастье. Раскидывая по углам слабых монстров, я пропустил появление мощного босса, который нагло напал со спины. И надо же было мне, прежде чем побежать от него прочь, ругнуться по-русски в чат. Пробегающий мимо персонаж высокого уровня не просто заметил меня, но и решил помочь. Он оказался таким же русским игроком,

который забежал ненадолго перед работой, а в этой зоне для молодых жителей Адена оказался практически случайно. Вполне естественно, что такое случайное знакомство продолжилось и за ним последовало приглашение вступить в

СИЛА - В ЦВЕТЕ!

Оценить силу компьютерного противника можно по цвету его имени. Темно-синие — намного слабее тебя. Их можно убить буквально одним ударом, но никакого опыта твой персонаж, в общем-то, не получит. Голубые примерно на четыре уровня меньше, а охотиться на них так же просто, как и бесполезно. Зеленые на два-три уровня слабее. Если таких монстров убивать очень много и очень быстро — может что-то полезное и получится. Белые — примерно равны тебе по силе. Желтых стоит остерегаться, они немного сильнее. Розовые — уровня на четыре выше. Убить нес-



колько таких монстров подряд вряд ли получится. А на ярко красных вообще нападать не стоит. С игроками этот подход не действует. Единственный способ понять, какой у него уровень, – посмотреть на одежду.











клан, целиком и полностью состоящий из русских игроков.

Тогда я еще не знал, что это - мое спасение. Так впечатлившая меня сумма в два миллиона адены на одежду и еще три на оружие вызвала у них одну реакцию: «Где встречаемся? Сейчас дадим». Лучник 60 уровня, радовавшийся, что купил необходимую броню на четыре миллиона дешевле (вместо 30 отдал всего 26 миллионов), легко согласился оплатить все мои покупки в магазине одежды. А кланлидер вынул из закромов родины необходимое мне оружие: «Типа, вчера выпало две штуки. Одно продал, а вот второе как раз тебе пригодилось, как все удачно... Мне-то, в общем-то, не очень надо». И действительно, зачем персонажу 70 уровня такая мелочь? У него ручной дракончик кушает еды на несколько тысяч адены в час.

ПОЧУВСТВУЙ СИЛУ

После неожиданно упавшего на голову обмундирования, девочка быстро осмелела и почувствовала свою силу. Монстры, от которых вчера она шарахалась, как от чумы, отныне подыхали от пары ударов. Хотя по большому счету, ничего не изменилось. Она сама умирала так же часто, но теперь уже не от собственного бессилия, а наоборот. Считая себя непобедимой, молодая эльфийка нападала на слишком уж сильных для нее монстров, не садилась отдыхать, когда здоровье подходило к критической отметке, и так далее. Научиться контролировать себя оказалось не проще, чем самому зарабатывать деньги на нужные тебе вещи...

🔁 УЙДИ, УБЬЕТ

Совсем осмелев, можно сказать, обнаглев, девочка решила удариться в тяжкие грехи РvP. Жертв долго искать не пришлось. Дело в том, что в Lineage II играет очень много китайцев. Притом делают они это с чисто китайской упертостью и целеустремленностью. Только они могут 12 часов подряд бегать по одной комнате, убивая одних и тех же монстров. Кроме того, китайская версия игры обычно опережает американскую на одну часть. И когда на американские сервера только пришло второе дополнение для Lineage II, китайцы уже успели досконально изучить третье.

Естественно, что все самые интересные для охоты места забиты китайцами под завязку. И вполне понятно, что девочка не осознавала, почему две эти гномихи и две эти лекарши пытаются прогнать ее с места охоты. Скинув на бедняжку охапку монстров (одна из хитростей Lineage II других игроков можно убить даже не притронувшись к ним, просто определенным образом заставить монстров напасть на них), гномихи сели в сторонке и начали смотреть на эту героическую и неравную битву. Кое-как справившись с охапкой монстров, я удалился и позвал парочку друзей, дабы отомстить зарвавшимся китайцам. Естественно, с насиженного места они не ушли. Мы застали их в самом разгаре битвы и решили немного помочь... монстрам. Два критических удара кинжалом со спины одной гномихе, мошный выстрел из лука по второй - вот и все. Остальное сделали сами монстры, добив гномих. Две девочки-лекарши попытались воскресить своих напарниц, но маленький запас здоровья сыграл свою роль - под натиском толпы против-















ников они не продержались и пары секунд. Само собой разумеется, что убитые китайцы решили отомстить в ответ и привели своих друзей, а мы позвали своих. Так эта короткая перепалка за место охоты переросла в двухчасовую бойню с многочисленными «покраснениями» (смотри врезку). Но все же, мы остались в выигрыше. Во-первых, с убитых «красных» китайцев упало немало дорогих вещей (мы же потеряли всего один предмет), а во-вторых, место охоты перестало принадлежать китайцам. Теперь, когда туда приходили игроки с нашим клановым лого, все китайцы куда-то исчезали.

🔁 СЛЕДУЮЩАЯ СТУПЕНЬ

Путь до второй профессии оказался прост, но достаточно долог. Пришлось потратить три месяца на прокачку, выполнение квестов и собирание ресурсов для создания С grade одежды. Но оно того стоило. После 40 уровня Lineage II расцветает новыми красками. Немаловажную роль в этом играет более осмысленное РvP. Вопервых, теперь разные классы примерно равны по силе в PvP, и победителем в схватке один на один становится тот человек, который лучше умеет использовать плюсы своего персонажа. Да и сами схватки перестали заканчиваться через пять секунд после начала.

Но самое интересное, что открывается для персонажей после 40, а особенно, после 50 уровня – групповое PvP. Войны кланов и осады – вот ради чего стоит тратить многие часы своей жизни на прокачку. Впервые попав на осаду, глаза поневоле ползут на лоб от удивления. Ты видишь столько высокоуровневых персонажей в одном

месте... Но самое удивительное, когда в такой каше некоторые группы умудряются разумно и слаженно действовать. Именно те, кто четко работают в команде, выигрывают сражение за замок – превосходство в уровнях здесь не является решающим фактором.

В тренировках групповых действий, отработке тактики и, конечно же, прокачке проходит время в мире Lineage II для высокоуровневых персонажей. И это время – то самое концентрированное удовольствие от игры. То, ради чего месяцами не спишь по ночам. То, ради чего ты долгое время играешь в достаточно скучную, в общем-то, игру.



УБЕЙ МЕНЯ, И ТЕБЕ НИЧЕГО НЕ БУДЕТ

Система PvP в Lineage II очень проста. Все персонажи изначально имеют белый цвет имени. Как только игрок бьет другого игрока, его имя становится фиолетовым на определенное время. Пока имя фиолетовое, персонажа можно практически безнаказанно убить. Но нужно учитывать, что атакующий также станет фиолетовым.

Если же один геймер убивает другого в тот момент, когда его имя было белым, — игрок становится Player Killer'ом. Имя такого персонажа подсвечивается красным, ему начисляются очки кармы, а другие игроки могут безнаказанно на него нападать. Чем больше убийств, тем больше кармы и тем дольше



нужно от нее избавляться. Сделать это можно либо умерев несколько раз, либо с помощью охоты на монстров. Оба способа одинаково неприятны, ведь, чтобы отмыть одно первое убийство, нужно два раза умереть или примерно пол часа непрерывно охотиться... А если учесть, что при смерти РК-игрок гарантированно теряет одну или несколько вещей из инвентаря, желание убивать других персонажей пропадает. Но, что не сделаешь ради чести и достоинства... или простого любопытства. Так что, РК-историй в мире Lineage II хватает.









ONLINE | GUILD WARS

«Группа бесстрашных воинов продолжала бороздить необъятные просторы этого удивительного и богатого на приключения мира. Выгоревшие окрестности Аскалона были изучены вдоль и поперек, в Ледяном Лесу не осталось ни одного неизведанного участка, и даже засушливые просторы Сухого Моря стали обычным местом для повседневной охоты

за наживой...»



ЗАМЕТКИ У БИВУАКА. ТОМ ВТОРОЙ



🔁 ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

Сколько городов они уже успели посетить? Пять, пятнадцать, пятьдесят? Не так уж и важно. Конечно, эти воины многому научились за это время, багаж их знаний и вещей достиг внушительных размеров. Однако, как и предупреждали Творцы, Roleplay – это всего-навсего прелюдия перед настоящими испытаниями, где нужно будет сражаться с равными себе.

Весь месяц моя группа продолжала «тренироваться на кошках» – проходить Roleplay. Как и ожидалось, максимального уровня персонажи достигли за считанные недели, выучив огромное количество скиллов и заработав приличную сумму денег. Уже хорошо, но явно недостаточно для того, чтобы тягаться с любым представителем первой полутысячи лучших гильдий (да-да, на официальном сайте игры в кои-то веки появилась исчерпывающая ladder-таблица, включающая в себя 1000 самых сильных гильдий).

Пока мы не стараемся пробиваться на первые строчки статистики, уделяя большую часть времени подбору наиболее эффективных тактик для командной игры – «уроки мастерства» проводят-



ся как в миссиях Roleplay, так и в PvP-состязаниях (как правило, в режиме Tournament).

🔁 О БРАТЬЯХ НАШИХ МЕНЬШИХ

Отдельного упоминания достойна одна назидательная история, случившаяся с нашим рейнджером. Товарищ решил приручить зверушку, да не просто какую-нибудь, а грозного медведя. На поверку косолапый оказался не таким ценным помощником, каким он представлялся изначально. Животное то и дело путалось под ногами, выводя членов партии из себя своим истошным рыком. До сих пор вспоминаю негодование моего брата по оружию, когда он осознал, что понятия не имеет, каким образом можно избавиться от надоевшего существа (дело было уровне на 13-ом, до этого с приручением зверья человек не сталкивался). К счастью, уже через пару дней ответ был найден, и измотанный такой обузой рейнджер сдал своего питомца нужному NPC в explore-зоне Аскалона. Животное животному рознь.

БЫСТРЕЕ! ВЫШЕ! СИЛЬНЕЕ!

Между тем, *Guild Wars* была включена в почетную ассоциацию *ESL* (Electronic Sports League) – крупнейшую европейскую организацию компьютерного спорта. Первое состязание в рамках ESL должно состояться в начале августа этого года. Если тенденция будет продолжать развиваться столь активно, как и сейчас, то такими темпами и до **WCG** недалеко...

ЧЕСТНАЯ ИГРА

Но многие порадоваться этой новости не успели. Дело в том, что каждый месяц в игре происходят события, целью которых является получение сбалансированной PvP-ориентированной MMORPG. Огромное значение в достижении этой цели имеет недопущение превосходства одних геймеров над другими посредством использования читерских примочек. Конец июня начало июля был ознаменован «акцией устрашения»: блокировкой аккаунтов, чьи владельцы использовали программы-боты.

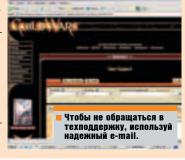
Играйте честно и вступайте в российские гильдии Drunken Bears и Darkness It Shall Be – покажем буржуям, где раки зимуют!





🗕 ОСТОРОЖНО! ВОРЫ!

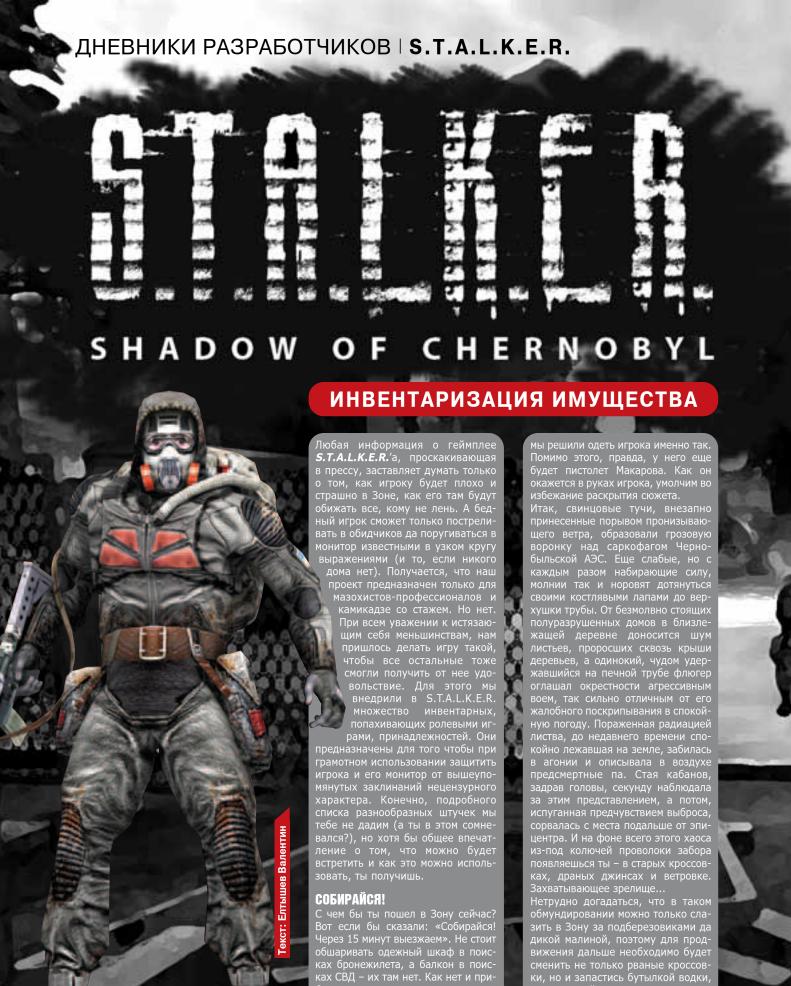
Мой тебе личный совет – регистрируй игру на надежный, никому не известный е-mail. Не дай Бог, если он будет заблокирован, взломан или с ним случится еще какая неприятность. В *Guild Wars* все проводимые над аккаунтом операции должны быть подтверждены по почте. Но если вдруг ты попадешь в подобную ситуацию (как я, например) – готовь факс. Служба сервисной поддержки **NCSoft** обязательно запросит его, чтобы убедиться в подлинности твоих прав на конкретный аккаунт. Если же возможности воспользоваться факсом у тебя нет, придется высылать бумажку с ключом обычной почтой прямиком в офис технической поддержки, которая находится в далеком Техасе...











бора ночного видения в серванте среди фигурок нэцкэ. Старые джинсы или спортивные штаны, куртка-

все, что может наскрести горе-стал-кер. Для первого попадания в Зону

припасенной «от радиации». А НУ, ДАВАЙ ВЫЖИВАЙ!

Как ты понимаешь, игроку необходимо дать шанс выжить. Всучить ему в руки различные приспособ-

S.T.A.L.K.E.R. | ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ





ления, способные если не оградить, то хотя бы предупредить сталкера об опасности. А вот тут-то уже ход за игроком. Сможет ли он использовать то, что у него есть? Помнишь, мы говорили об РПГ части в S.T.A.L.K.E.R.? Ролевой системе, в которой нет ни одного запрограммированного параметра? Играя в S.T.A.L.K.E.R., игрок сам выбирает роль – плохой, хороший, злой и т.д.. Также он обучается хорошо владеть какими-либо видами оружия, использовать приспособления, предметы окружающего мира, бороться с разными видами монстров. Мир игры, хоть мы о нем часто говорим, окажется для тебя неизведанным. Поэтому игроку необходимо будет учиться в нем выживать: поднимать свою собственную квалификацию, уровень знаний, умений...

Что же мы можем предложить сталкеру, дабы лишний раз протянуть ему ту самую соломинку, о которой когда-то пела Алла Борисовна?

ЧЕМ БУДЕШЬ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ?

Начнем с одежды. Разнообразнейшие костюмы, защищающие как от механических повреждений, так и от радиационного облучения, и разнящиеся степенью защиты, износостойкостью и, соответственно, ценой, поспособствуют воплощению самых смелых сталкеровских амбиций. При этом костюм является не только защитой, но и униформой, несущей на себе опознава-

тельные знаки – по цвету и знакам определяется принадлежность к какому-либо клану.

какому-либо клану. В прошлой статье мы говорили о визуальных проявлениях смертельных зон. Да, многие из них можно увидеть без специальных приспособлений. Но ведь обнаружение аномалии — это только половина дела. Ее еще нужно обойти. Здесьто и пригодится самое первое и дешевое средство, оказывающееся у игрока в инвентаре. Речь идет о болтах. Что может быть проще, чем запулить болтиком в аномалию и разглядеть ее очертания? Между прочим, этим болтиком и убить можно. Внедряя в игру пресловутый реализм, мы поставили определенный урон на бросок болтом. Вот сейчас представляю: поле, ни деревца, ни кустика на километры. Одинокий сталкер, издавая непрерывное «А-а-а!» и думая определенно другое, проносится мимо. За ним с такой же скоростью следует кабан. Сталкер, не оборачиваясь и не переставая кричать, швыряет болты в кабана. Получая болтом, кабан недовольно повизгивает. И вот, монстр падает замертво, издав последний звук. Сталкер еще некоторое время бежит, швыряя «боеприпасы», потом останавливается, возвращается к туше кабана и уже высказывает все, что думал во время бега.

Более продвинутые сталкеры для обнаружения аномалий и контроля за радиационным фоном использу-

ют детекторы. Последние обнаруживают опасность автоматически, предупреждая о ней звуковым сигналом. Действительно удобно – нет необходимости вглядываться в окрестности, высматривая опасные участки.

Не стоит забывать о средствах борьбы с самонадеянностью и невнимательностью. Имеются в виду лекарства от облучения. Сразу оживились любители огненной воды. Да, водка, как средство, снижающее радиоактивное облучение, присутствует. Предупрежу незнающих меру – последствия передозировки вряд ли кому-то понравятся. У подвыпившего сталкера двоится в глазах, его постоянно «качает». О меткой стрельбе в таком состоянии говорить не приходится. Короче говоря, пьяница-сталкер – горе в семье и комедия в Зоне. К средствам же защиты и лечения относятся пилюли и инъекции, помогающие побороть болезнь. Не стоит забывать, что некоторые стадии этой болезни необратимы, поэтому следить за уровнем облучения столит внимательно. Центров по реабилитации чернобыльцев в Зоне нет, так что винить будет некого.

так что винить будет некого. Вот, пожалуй, и все. Теперь у тебя есть достаточно информации, для того чтобы чувствовать себя хоть немного подготовленным к работе с собственным инвентарем — таким незаменимым и жизненно важным элементом геймплея в S.T.A.L.K.E.R.







[163]

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ | АДРЕНАЛИН-ШОУ



ИГРА, КОТОРОЙ НЕ БЫЛО

дания проекта.

Изначально мы создавали, как это ни странно, совершенно не то, о чем ты можешь читать сейчас на страницах всевозможных журналов и онлайновых изданий. Все началось с идеи создать гонку на джипах, которые, будучи монстрами бездорожья, имели бы на борту массу видов оружия для уничтожения противников. Делали этот проект мы долго, старались, дошли до демонстрационной версии, а потом нас осенило. Что же это мы такое создаем? Ведь все это уже не раз было. Ну,

годня мы поведаем о том, как началась разработка игры, а из следующих

номеров ты узнаешь под-

робности непосредствен-

но о самом процессе соз-

и качественно, а дальше что? Где оригинальные идеи? Мы же стремимся создать что-то новое и необычное, это, можно сказать, кредо нашей компании, а тут что получается? Джипы, стрельба, чекпоинты и десяток трасс. Совсем не то. Уж если мы создали свой собственный движок, придумали свой аналог **EyeToy** раньше, чем **Sony** объявила о разработке этой игры, то давайте уж бороться дальше. Покажем, что уникальность может быть и в самом проекте, а не только в списке его особенностей на обороте джевела. В итоге мы прекратили делать эдакий Adrenalin 4x4 и собрали заседание, на котором после долгих дебатов практически единогласно решили в течение недели придумать концепцию такой гоночной игры, которой еще не было на рынке.

среди талантливых гайдзинских умов родилась идея создания реалити шоу, где все было бы замешано на автомобилях и красивых девушках. Согласись, всегда приятно смотреть на шикарный автомобиль, если в нем, скажем, на заднем сиденьи, сидит длинноногая красавица с большими глазами. В нашем же случае женщина оказалась за рулем и, кстати, вполне комфортно себя там чувствует. Все идеи мы обсудили с нашим издателем и получили год на воплошение своих замыслов. В дальнейшем, как оказалось, срок разработки пришлось увеличить, но это отдельная история.

КОМУ РИСОВАТЬ?

Что самое важное в гонках? Конечно же, автомобили. Поначалу мы всерьез подумывали лицензировать марки машин, добавив в игру реально существующие авто. Однако и здесь взыграло желание соригинальничать, и мы задумали иное. Создав в **«Адреналине»** некое подобие альтернативного мира, мы уже с легкостью на душе могли делать в нем все, что угодно. Далее встал вопрос, кто придумает машины? Да такие, чтобы не только сочетали в себе лучшие элементы из ныне существующих, но еще и разительно бы отличались друг от друга. Мы решили обратиться непосредственно к профессиональному дизайнеру автомобилей, который и нарисовал около 40 машин,



АДРЕНАЛИН-ШОУ | ДНЕВН

31:56

■ "Тормоза придумали трусы!», — прокричали участницы шоу и не вписались в поворот.



■ Девушка явно задумалась, тюнинговать ей машину или нет...



■ В «Адреналин-Шоу» придется покататься даже по канализациям.

из которых мы выбрали десяток лучших. При этом концепт-кары были созданы в двух вариантах: классика и кабриолет. Все-таки, когда нет крыши, пилота (а пилот в нашем случае – красивая девушка) гораздо лучше видно.

и снова тюнинг

Мы также поняли, что однотипные автомобили могут наскучить игрокам, поэтому было принято решение добавить возможность тюнинговать машину. Этот элемент пришел в игру из набирающего популярность street racing'a, который стал больше чем просто увлечением - это новый вид спорта, пусть и не совсем легальный. Можно даже сказать, что это особая субкультура. Наверное, именно на волне популярности уличных гонок мы и привнесли в игру возможность глубокого тюнинга машин, а также наличие огромного выбора аэрографии для кузова. Тема street racing'a сейчас крайне популярна, и ее уже многие успели обыграть в своих проектах: все мы видели и **Street Racing Syndicate**, и две части NFS Underground. Несмотря на то, что наш «Адреналин» наталкивает на мысли об уличных гонках, мы не стали делать копию других симуляторов, а добавили новые особенности. Взять, к примеру, трюки в игре. Да, у других тоже есть трюки, в том же *Burnout* 3, но у нас их намного больше. В

«Адреналине» существует целых два вида ускорения: закись азота и специальный реактивный двигатель, благодаря которому мы и совершаем часть трюков. Например, на манер одной из сцен киноленты «Ночной Дозор», ты можешь взлететь ввысь и, совершив мертвую петлю, приземлиться обратно на трассу, миновав, скажем, впереди идущий автомобиль противника с наглой девицей в далеко не скромном декольте.

ато шоу

Вообще, по мере создания игры у нас появлялась масса идей, которые ранее никто не реализовывал. Понятное дело, при всем желании мы не сможем поместить в «Адреналин-шоу» все то, что хотели. Возможно, нереализованные идеи найдут свое место во второй части игры, но ее создание напрямую зависит от успеха первой.

В гоночном проекте, который ориентирован на зрелищность, стиль вождения очень важен. У нас есть, где и как себя показать – ты можешь быть агрессивным, водить машину по-спортивному и быть всегда первым или выделывать на автомобиле невероятные трюки – в каждом случае у твоего персонажа найдутся почитатели, своя аудитория. Примерно треть «Адреналин-шоу» – это действия игрока в качестве продюсера, шоумена. Ты должен заключать договора с различными ком-



Лувр – самое сердце Парижа.



■ Копия реально существующей военной базы в Сибири.

паниями. Одни просят просто прийти первым, другие, напротив, могут потребовать от тебя проиграть заезд либо намеренно не дать добраться до финиша первым твоему противнику. При этом простым обгоном конкурента дело может не ограничиться, важно будет его попросту уничтожить. Вообще, поврежения у нас показаны не слишком сильно, т.к. мало кто захочет видеть красивую девушку с шишками на лбу в разбитой машине. Но все без исключения автомобили все-таки можно взорвать.

На сегодня это все. Мы постарались дать более-менее подробную информацию об игре. В следующих дневниках мы копнем немного глубже и расскажем о том, почему и как были созданы те или иные трассы, поведаем о музыке, ведь у нас задействованы лучшие отечественные и не совсем отечественные рок-групны. А также расскажем о Бачинском и Стиллавине – двух неисправимых хулиганах радиостанции МАХІМИМ, которым в «Адреналине» отведена роль комментаторов. И это еще только самое начало...

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ | АДРЕНАЛИН-ШОУ



[166]

АЛРЕНАЛИН-ШОУ | ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

Жанетт «Лучик» Ульрих

Возраст: 23 года

место жительства: Стокгольм Краткое описание: Лучик – простая шведская девчонка. Она ка-жется очень уравновешенной и расчетливой. Эти качества, конечно же. необходимы, биришей чемпионке Профессия: художник-дизайнер Место жительства: Стокгольм

жется очень уравновешенной и расчетливой. Эти качества, конеч же, необходимы будущей чемпионке. Жанетт – тапантливый автодизайнер, мечтает создать собственное дизайнер, мечтает создать собственное дизайн-бюро. Она настолько красива, что эрители просто не смогут остаться к ней равнодушными.

ТУТСИ «ПАНГА» ТАНДУ
Возраст: 26 лет
Профессия: стриптизерша
Место жительства: Москва
Краткое описание: Легенда партизанской войны в Конго, Тутси
Танду выжила в таких передрягах, которые остальным участницам
и не снились. Отличная реакция кобры, красота и очаровательный
афро-французский акцент — все это позволит Панге, как она считает, с легкостью одолеть своих соперниц и победить в Адреналин—
Шоу.



т тудентка ътудентка ътва: Новосибирок Бства: Новосибирок Бства: Вику стали узнавать на улицах после участия в Бства: Новоситами узнавать на улицах послеждают извест-ства: Новоситами острове. С тех пор Вику осаждают изве-и «Выживание», в которов вику осаждают изветеревачах. Необитаемом острове. Стех пор вику и телеперевачах. Необитаемом острове. Стех кино и телеперевачах. Необитаемом предлагающие съемки в кино и телеперевачах. Посеры, предлагающие съемки в кино и телеперевачах.

Карина «Звездочка»

Возраст: 21 год

Род занятий: студентка

Краткое описание: Уже известная российской публике по телешоу «Звездный конвейер З», Карина продолжает карьеру звезды. Ее псевдоним говорит сам за себя — милую скромную девушку ждет хорошее будущее на эстраде, в кино и на телевидении. Призовые деньги Звездочка собирается потратить на организацию своей

карьеры.

Светлана «Кармен» Дорогова

Возраст: 26 лет

Профессия: телеведущая, диктор Место жительства: Москва

Краткое описание: Популярная ведущая новостей известного телекраткое описание. Нопулирная ведущея повоется известного теле-канала решила сменить имидж. Светлана предстала перед нами в новом образе: короткое платье, чулочки с кружевными подвязками, новом воразе: короткое платье, тулочки с кружевляюм подоложения живая роза в волосах. У Кармен заметно больше шансов добиться живая роза в волосах. У Кармон заметно облоше шанось доситося внимания публики и рекламодателей, ведь уже сейчас она – состо-

Анастасия «Блицкриг» соколовская

Возраст: 25 лет

Профессия: предприниматель мительства: повосиоирск Краткое описание: Умная, красивая и уверенная в себе Анастасия – Место жительства: Новосибирск праткое описание: эмпая, красивая и уверенная в сесе анастасия директор самой крупной страховой компании Сибири. Решив устдиректор самои крупнои страховои компании сисири. Решив устроить себе небольшой отпуск, она поручила все дела заместителю и отправилась участвовать в Адреналин-Шоу. Гонки для нее – отражить себе стражить частом в подости личный способ стряхнуть напряжение последних лет.

СТАЛИНГРАД

ЧИСЛО ШТАТНЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ:

около 10-ти человек

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ РАЗРАБОТКИ:

больше года

📕 ДАТА ВЫХОДА:

3 декабря 2004 года

ПЛАТФОРМА:

PC

ПРОГРАММНЫЕ СРЕДСТВА:

инструментарий «Блицкрига», Maya 5.0, Visual Studio 6

РАЗМЕР ПРОЕКТА:

3.1 Гб игровых данных в 37835 файлах KPELLIEH ME OFFIE M

Текст: Команда DTF

Сталинградская битва продолжалась 200 дней, разработка игры «Сталинград» - 459. Для нас это тоже было Сражение с большой буквы «С». Бои шли за каждый дом максимально достоверно отображенной центральной части города-героя, за каждую из 43-х миссий, за каждую заклепку на модели танка, за каждый чих солдата, за аутентичность места действия, времени и события. И в конечном итоге - за то, чтобы наша «интерактивная энциклопедия» получилась интересной игрой. Что-то вышло лучше, что-то хуже, но высота взята, сражение закончено. Сейчас ты узнаешь, как это было.



Формально, история этой игры началась в марте 2003 года на первой Конференции разработчиков компьютерных игр, где в своем докладе директор Nival Сергей Орловский объявил о решении продавать движок «Блицкрига» сторонним студиям. К тому моменту в **DTF** уже созрело желание делать игры, руководство искало подходящую возможность, и вот она появилась. Четкого видения того, что именно мы хотим делать на удачно подвернувшемся движке, сначала не было (хотя идей, в том числе, и самых невероятных, имелось предостаточно). Ясны были только общие контуры: стратегия в реальном времени с трехмерной техникой и маленькими спрайтовыми человечками. Тут «Блицкриг» особого выбора нам не оставил.

Первым осмысленным концептом стала стратегия, действие которой происходит в наши дни на территории России. Честно говоря, проект сильно перекликался с «Карибс-ким Кризисом» (запущенным в производство позже), вплоть до ядерного конфликта и противоборствующих сторон. Только вместо тактического режима мы собирались цеплять злободневным сюжетом об агрессивной внешней политике Соединенных Штатов и видеороликами в стилистике выпусков теленовостей из горячих точек.

Впрочем, по итогам консультаций с будущим издателем игры, фирмой «1С», стало ясно: при той планке качества, которую для себя сразу поставила команда, на этот проект потребуется минимум 2 года и в несколько раз больший бюджет, чем нам готовы выделить. Выяснилось также, что по условиям лицензионного соглашения с Nival мы не имеем права разрабатывать игру, сильно удаленную по времени действия от Второй мировой войны. В общем, к добру или к худу, но антиамериканская RTS скончалась на той стадии, когда из документации по проекту был готов только скелет сценария.

РОЖДЕНИЕ «СТАЛИНГРАДА»

После некоторых размышлений выбор сузился до трех тем в рамках очерченного временного периода: Курская Дуга, Сталинград и вероятностный сценарий наступления немецких армий на Ленинград (примерно то, что потом реализовала студия Dark Fox в рамках адд-она «Операция Север»). Наиболее выигрышным вариантом нам в итоге показалось Сталинградское сражение. Во-первых, это действительно переломный момент войны на Восточном Фронте. Битва за Москву, конечно, тоже очень заметное и героическое событие, но там не было целой армии вермахта в окружении.

СТАЛИНГРАД | POST MORTEM





На определенном этапе от бессилья мы даже начали записывать и цифровать идущие по телевидению документальные фильмы о войне в надежде вырезать оттуда что-нибудь ценное

А та же Курская Дуга для воссоздания на должном уровне потребовала бы отображать эпическое количество техники, что явно стало бы проблемой для движка. Плюс, под Сталинградом было очень много интересных боевых эпизодов, везло то одним, то другим, и из полуразбитых окруженцев целые армии превращались в победителей. Одним словом, нам очень хотелось рассказать правдивую историю «приключения на Волге», превратившегося для вермахта в кровавый ад. И, наконец, Сталинград - само по себе звучное слово-мифологема, со своей энергетикой и особым динамизмом, что само по себе обязывает. Так случилось, что один из старейших штатных журналистов DTF превосходно разбирался в тематике (специализировался на стратегиях и увлекался всем, что связано со Второй мировой) и очень хотел поменять меч новостника и рецензента на орало разработчика. Без долгих прений он был назначен геймдизайнером и автором сценария «Сталинграда», а по совместительству еще и историческим консультантом. Штатный дизайнер DTF стал главным дизайнером игры, а директор компании оставил за собой роль руководителя. Работа началась именно в этом составе - полноценная команда и название DTF Games появились позже.

АРТПОДГОТОВКА

Подготовительный этап, или препродакшен, продолжался примерно с мая по сентябрь 2003 года, после чего был подписан контракт с издателем. За этот период родился сценарий (первый вариант которого базировался на книге А.М. Самсонова «Сталинградская битва»), было окончательно сформулировано видение проекта командой, решена его художественная стилистика. Также был определен необходимый состав команды, и в течение лета шел поиск необходимых специалистов (к разработке игры в итоге присоединились: дизайнер карт, ассистент геймдизайнера, группа 3D-моделлеров, PR-менеджер).

РАЗВЕДКА БОЕМ

Одной из ключевых особенностей разработки стало наличие полного набора необходимых утилит, поставляемых вместе с исходным кодом движка: редактор карт, редактор ресурсов, база ресурсов и плагины для Мауа, то есть на самом раннем этапе у нас была полноценная среда разработки. Это позволило уже в сентябре начать производство играбельных миссий на базе оригинальных блицкриговских юнитов и объектов, которые потом постепенно заменялись нашими собственными. При таком подходе на дизайн миссий был потрачен

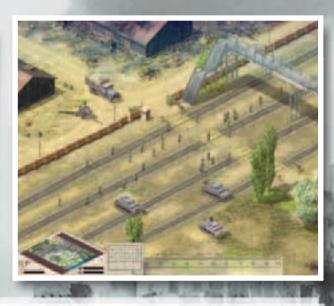
практически год – срок, который может позволить себе далеко не каждая студия. И мы получили цельную, однородную игру с довольно разнообразными миссиями, находящимися «на своих местах», и детально проработанным сюжетом. К слову, сценарий игры в ходе разработки претерпел три тотальных переработки и множество мелких изменений.

Проект, как это часто бывает, получился более масштабным, чем задумывалось изначально, и в плане графики: всего для «Сталинграда» было сделано более 100 различных моделей техники и пехоты, около 90 моделей зданий (из них 16 уникальные исторические строения высокой степени проработки) и несколько сотен мелких объектов. Интересно проходила настройка игрового баланса. Махнув рукой на традиции классических RTS с их четкой подгонкой юнитов разных сторон друг под друга, мы пошли на эксперимент. Решили в меру способностей и знаний перенести в игру параметры реальной боевой техники (тщательнее всего - танков), рассудив, что в жизни все и так достаточно сбалансировано. После боевых испытаний приходилось, конечно, вносить коррективы, однако изменениям чаще всего подвергались не конечные характеристики, а сами механизмы пересчета реальных па-

POST MORTEM | СТАЛИНГРАД



раметров в игровые. При наличии четкого понимания того, как в жизни должен был выглядеть поединок, например, Т-70 с Pz-III J, и после нескольких десятков итераций системы пересчета вся «настройка» была закончена. В дальнейшем все танки, пушки, самолеты и пехота были пересчитаны по нашей схеме и практически без изменений дожили до релиза. Так что, боевая система «Сталинграда» создавалась, можно сказать, «по наитию», а не путем длительных расчетов и балансировок. Большие проблемы такой подход вызвал бы в мультиплеере, но у нас его нет, а в одиночном режиме система показала себя хорошо. Практически до последнего момента мы старались не залезать глубоко во внутренности движка, полагая, что на значительную его модификацию все равно не хватит программерских мощностей. Но буквально за пару месяцев до окончания работ технический директор не выдержал и, выкроив свободную минутку, влез в нивальский код по самые локти. К нашей радости за предельно короткое время ему удалось справиться с рядом очень неприятных багов (вро-



де автоматической перезарядки минометов при их пере-

носе с места на место), сделать здания непростреливаемыми (их прозрачность для снарядов вызывала крайне негативную реакцию хардкорных игроков) и соответствующим образом подстроить AI.

БИТВА ЗА ЗЕРНОХРАНИЛИЩЕ

Несколько слов стоит сказать о создании миссий, поскольку наши попытки сделать шаг за рамки традиционного подхода постоянно рождали прямо-таки детективные сюжеты. К примеру, миссия под названием «Зернохранилище» делалась более четырех месяцев. Вначале по фотоматериалам, найденным с преогромным трудом, удалось определить размер и форму этого гигантского здания. Для понимания его внутренней структуры потребовалось привлечение ряда специальных материалов по внутреннему устройству объектов хранения зерна, а также консультации с архитекторами, которые открыли глаза на ряд важных моментов - например, чем могла быть покрыта крыша. О чем фотографии не давали вообще никакого представления, так это о месте расположения искомого объекта в городе, а еще меньше данных было об окружающем ландшафте. Современные фотографии зернохранилища (которое стоит в Волгограде до сих пор) тоже не добавили ясности – за прошедшие с войны десятилетия все изменилось. Оставив план миссии в зародышевом состоянии (благо, тогда шел препродакшен, и у нас хватало других



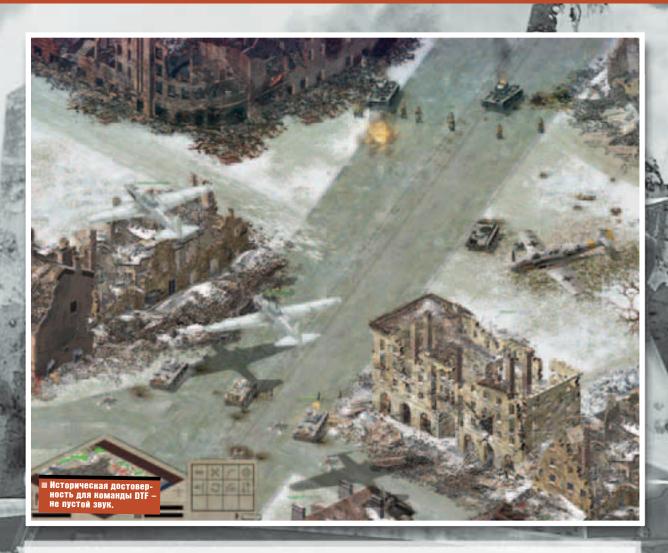








СТАЛИНГРАД | POST MORTEM



дел), геймдизайнер принялся за поиски аэрофотосъемки соответствующего района. Уверенности в том, что искомое существует, не было абсолютно никакой, но поиски упорно продолжались - в свободное от более важной работы время, примерно с конца мая по середину августа. И, наконец, в один из теплых августовских дней тишину офиса DTF Games разорвал радостный крик заросшего и одичавшего среди залежей военно-исторической литературы геймдизайнера - аэрофотосъемка нужного участка города наконец нашлась. После этого с помощью

магии Photoshop'а мутную фотографию перевели в четкий графический план, детализированный вплоть до расположения воронок от бомб и фундаментов домов. По плану был создан сценарий миссии, в соответствии с происходившими в этом районе боями - для реализации мы выбрали события 18-го сентября, когда в ходе первого большого штурма Сталинграда немецкие войска попытались овладеть районом элеватора, а его защитники отбили в течение дня 10 атак противника. На плане миссии были обозначены участвующие в ней подразделения и контролируемая ими территория, распределены их «роли» и пути передвижения. Составлены таблицы по составу подразделений, после чего вся подборка материалов по миссии (аэрофотосъемка, планы, фотографии, текстовой файл с описанием сюжета, таблица отрядов) была передана дизайнеру карт, который начал воплощение наших замыслов «в материале». И после этого миссию раз 5 или 6 переделывали, пока результат не показался нам не только исторически корректным, но и интересным в прохождении.





POST MORTEM | СТАЛИНГРАД

■ На GameLand Award группа «Скафандр» вживую исполняла саундтрек к «Сталинграду».

музыка боя

С саундтреком отдельная история. Начать ее тоже следует с КРИ 2003, где на стенде «1С» мы заворожено рассматривали ранний, но уже очень впечатляющий билд «В тылу врага». Из хулиганских ли или каких-то иных побуждений демонстрационная версия сопровождалась жесткой музыкой группы Rammstein, которая, как это ни странно, показалась нам вполне уместной в контексте Второй мировой войны. Когда же подошло время задумываться о звуковой дорожке нашей собственной игры, удачная шутка команды Best Way всплыла сама собой. Сейчас уже не вспомнить, кому первому пришла в голову идея отойти от традиционных «Эх, катюша, пыль, да в печурке огонь» и уже безо всяких шуток пустить в качестве музыкального сопровождения современную и очень агрессивную музыку. Очень быстро эта идея получила всеобщее одобрение внутри DTF. Классическое для военно-исторических игр музыкальное решение, во-первых, должно было уже изрядно утомить игроков (нас, во всяком случае, утомило просто зверски), а во-вторых, пронзительные военные песни не очень хорошо ложатся на игровую картинку. Динамику напряженного боя, азарт танкового раша и рваный ритм безумной атаки куда лучше передают гитарные запилы и стрекот драм-машины. Что же касается непосредственно группы «Скафандр», которая в итоге записала нам весь саундтрек (почти два десятка оригинальных композиций), то участники команды - большие друзья DTF еще с тех времен, когда мы даже не мечтали о разработке игр. Признаться, до самого релиза мы опасались, что аудитория не оценит наш решительный выбор, однако реакция игроков оказалась более позитивной, чем мы рассчитывали. Само собой, многие расценили dub-metal совершенно не подходящим к военно-патриотической тематике, но большинство отзывов на этот счет все же было в нашу пользу.

ВИДЕОХРОНИКА

Признаемся сами себе: CG-видеоролики в играх должны либо быть такими, как заставки у Blizzard (как вариант - poлики в Warhammer 40k: Dawn of War от Relic), либо их не должно быть вообще. Мы трезво оценивали свои силы, поэтому от первого варианта отказались сразу, но и второй нам не подходил. Необходимо было найти бюджетное решение, но такое, чтобы брало, что называется, за душу. Ролики на движке тут тоже совершенно не годились. Единственный приемлемый вариант постучался в светлые DTF-головы довольно быстро, и мы даже немножко удивились, что коллеги по военно-историческому цеху используют его так редко. Кинохроника! Не стилизация пререндеренных роликов, а самая настоящая, архивная. Она и аутентична на все 100 процентов, и настроение создает необходимое, нужно только правильно смонтировать кадры и подобрать удачное музыкальное сопровождение. Но где брать кинохронику? Путей много, но правильный такой, чтобы получить надлежащие права на ее коммерческое использование, - только один: в государственном архиве. Центральный архив находится в подмосковном Красногорске, куда пришлось устроить несколько экспедиций. В погоне за исторической правдой хронику других боевых действий, кроме Сталинградской битвы, мы в расчет не принимали, и в итоге оказались сильно неправы. При монтаже выяснилось, что среди подобранных материалов сильно не хватает совершенно простых кадров - идущих в атаку солдат, техники, взрывов и всего такого прочего, что составило бы «мясо» роликов. Снова затевать канитель с архивом и продираться через бюрократическую систему старого государственного учреждения не очень хотелось, тем более, что в то же время залежи военной хроники активно атаковали кинематографисты, внезапно заново открывшие для себя тему Великой Отечественной (а на экраны как раз вышел «Штрафбат», где заставка тоже была нарезана из архивного видео). В общем, пришлось выкручи-

ваться - применять очень агрессивный монтаж и использо-

вать каждый мизерный кусочек. На определенном этапе от бессилья мы даже начали записывать и цифровать идущие по телевидению документальные фильмы о войне в надежде вырезать оттуда что-нибудь ценное. Однако обошлись в итоге лишь «своими» материалами. Самое забавное, что специально подготовленного для производства видеороликов человека у нас не было, и так сложилось, что занялся ими наш внутренний продюсер и бывший главред dtf.ru. Работа велась в тесном взаимодействии со «Скафандром» - хроника монтировалась четко под звуковое сопровождение, а музыка параллельно подгонялась под видеоряд.

ПРАВИЛЬНЫЙ ПИАР

Отлично понимая, что для издателя «Сталинград» - лишь одна игра в огромной линейке, и глупо ждать «сверху» каких-то экстраординарных шагов по ее продвижению, мы изначально взяли пиар-кампанию в свои руки. Положение осложнялось тем, что одновременно с нашим проектом в разработке находились еще 4 игры на том же движке (не считая бесчисленных адд-онов), однако в результате грамотного позиционирования «Сталинград» удалось избавить от «проклятья Блицкрига»: вместо «ааа... еще один клон Блица» нас называли уже «самой многообещающей игрой на движке БК».

Очень хорошие результаты принес и конкурс военно-исторических работ по альтернативной истории Сталинградской битвы. Кстати, главным призом, вместо традиционных для таких случаев джевелов, мы учредили размерно-весовой макет винтовки Мосина. Для любителей военной истории это должно было стать очень хорошим подарком.







СТАЛИНГРАД | POST MORTEM





А вот нужным образом завершить рекламную кампанию к сожалению, не удалось. Наш пиарщик ушел работать в одно из игровых изданий, так что PR-кампания на финальном этапе откровенно забуксовала. Важным плацдармом продвижения «Сталинграда» стал сайт игры и форум (и то, и другое сделано собственными силами DTF), где у нас установились очень хорошие отношения с будущими игроками. Кроме того, мы получили от форума ощутимую помощь по некоторым сложным военно-историческим вопросам - в частности, по фортификациям и по реальному расположению в Сталинграде некоторых объектов.

ФИНИШНАЯ ПРЯМАЯ И НОВЫЙ СТАРТ

Несмотря на то, что теоретическая подготовка позволила нам избежать большинства трудностей, которые портят кровь начинающим командам, на финишной прямой все-таки возник ряд непредвиденных проб-

лем. Одна из них, как это ни странно для заключительного этапа, кадровая. Пришлось по разным причинам расстаться с несколькими людьми, включая главного геймдизайнера и основного дизайнера карт. А ведь на этой стадии были закончены спрайты небольших объектов, предназначенных для декорирования уровней, - всякие лужи, камыши, солдатские могилы, садовый инвентарь, разбитые телеги, мертвые лошади, затопленные баржи и множество других мелких деталей, которые должны были оживить (и значительно оживили) уровни. Украшать десятками этих объектов все 43 карты, попутно проверяя, чтобы все остальное тоже было на своем месте, пришлось силами людей, предназначенных совсем не для этого - к примеру, на сталинградское направление спешно перекинули журналистов dtf.ru. Подведем итог. Что мы имели на старте? Что мы хотели сделать, и что получилось в результате? Итак,

к началу проекта у нас был коллектив, который игры никогда не разрабатывал, но хорошо знал в теории, как это делается: много лет мы разбирали чужие проекты «на части», писали рецензии, потом занимались статьями о девелопменте, черпали чужой опыт из форума и из докладов на КРИ. Было огромное желание заниматься разработкой и ясное понимание того, что мы можем сделать, а на что замахиваться пока рано. Исходя из этого понимания, мы взялись не за Игру Своей Мечты, а за сравнительно небольшой проект, но вложили в него максимум своих возможностей, чтобы обеспечить достойный уровень качества. Сделали ставку на аутентичность, стиль и внимание к деталям. Результатом стало признание игроков, выраженное в хороших продажах. А что не менее важно, мы получили бесценный опыт, и теперь наша следующая игра обязательно станет лучше предыдущей!





ВИВИСЕКТОР | ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ



И ВНОВЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ БОЙ

Если бы подобное произошло в какой-нибудь западной компании, это повлекло бы за собой, наверное, групповое самоубийство руководства и уход всех остальных сотрудников в монастырь. Но мы духом не пали. Учредили совет, на котором было принято решение работать над новой игрой.

Знаешь, довольно сложно начинать все с начала. Особенно, когда уже готовый проект, на который ты потратил полтора года своей жизни, нужно просто выбросить. Но, как известно, все, что ни делается, - к лучшему, ведь **«Вивисектор»** уже готов, a **Duke Nukem Endangered Species** уже не выйдет никогда. К тому же, после работы над Duke Nukem у нас был готовый движок, который, правда, пришлось сильно модернизировать. Но вернемся к нашим баранам, гиенам, волкам, тиграм, пантерам и прочим представителям вивисекторовского бестиария. Ты наверняка знаешь, кто такой Герберт Уэллс (Herbert Wells), верно? Да-да, это тот самый мастер

научной фантастики, чьи произведения увлекают миллионы читателей. Вот и мы попались на его удочку. Можно сказать, заболели «Островом доктора Моро». Вот только делать точную копию книги как-то не хотелось. Поэтому мы решили работать над продолжением, возможным развитием тех событий, о которых повествовал Уэллс. Задумка оказалась очень интересной и увлекла всех. Вариантов сценария придумали столько, что, наверное, можно было бы издать «Сборник сценариев для компьютерных игр на Sci-Fi тему». Что-то отбрасывалось из-за нереальности воплощения, что-то банально перестало нравиться. Остановились на том, что Моро выжил и вновь стал задумывать нехорошее. И вот в стенах студии закипела работа. Игровой мир создавался параллельно написанию самого сюжета, который, кстати, в процессе разработки неоднократно менялся.

Делая своеобразное продолжение книги, команда столкнулась с проблемой лицензирования. Когда мы узнали все нюансы этого процесса, поняли, насколько это сложно, желание отпало само со-

бой. А так как значительная часть игры к тому времени была готова, сходства с первоисточником избежать все-таки не удалось.

В МИРЕ ЖИВОТНЫХ

Так доктор Моро стал доктором Морхедом, хотя натура его ничуть не изменилась. Он все также остался любителем покопаться во внутренностях зверушек его хлебом не корми, дай вместо какого-нибудь органа пристроить



09 / СЕНТЯБРЬ / 2005 [175]



Большое внимание мы уделили системе повреждений. Нам очень хотелось отойти от привычной для всех неделимой модели врага.



пару деталей от телевизора. Результатом трудов этого ученого стало появление в игре более 30ти видов разнообразных монстров. Доктор Морхед трудил-ся не один. Основную работу делали художники, моделлеры и аниматоры, а тот только присвоил себе лавры. Так как «вивисектор» в переводе с латыни – врач, режущий по живому, мы большое внимание уделили системе повреждений. Очень хотелось отойти от привычной для всех неделимой модели врага. Итогом работы стала «честная» система повреждений. Вкратце ее можно описать так: есть скелет - он не разрушается, на скелет одевается «мясо» и предметы экипировки. При попадании в какую-либо часть модели, наносится определенный урон. Если точкой попадания является экипировка, то, при достаточной силе заряда, она просто отстреливается. При попадании в мясо происходит так называемая Булевская операция, при которой в определенном радиусе от попадания с модели срезается часть

мяса. Та же технология применена и на ящиках, где выстрелы выбивают дырки в стенках. Использование такой системы позволяет игроку делать в противниках дыры и стрелять сквозь них, делая дыры уже в следующей жертве.

Кстати, ты когда-нибудь видел лысых животных? Если не считать кошек-сфинксов, конечно. Вот и мы не видели, поэтому визуализация «настоящей» шерсти стала делом принципа. К счастью, это сражение мы выиграли даже без применения средств для роста волос. В итоге довольные мохнатые зверушки забегали по игровым уровням. Интересно, что, если посмотреть на модель в игровом редакторе, она будет абсолютно лысая, шерсть «делает» именно движок.

ПИЛИТЕ, ШУРА... Раз пошла речь о движке игры, хотелось бы рассказать о нем подробнее. Движок «Вивисектора» является прямым потомком предыдущих проектов компании (игр серии Carnivores и так и не вышедшего Duke Nukem Endangered Species). Но, если сравнить их возможности, кажется, что родственниками они являются очень дальними. На совершенствование движка ушло столько сил и времени, что другим казалось, будто мы пишем его с нуля. Но обо всем по порядку. Ты никогда не задумывался, почему в последнее время компании стараются лицензировать чужие движки? Ответ лежит на поверхности - только создание собственного движка занимает около полутора лет, плюс еще столько же тратится на «все остальное». Итого три года на игру. За это время технологии совершенствуются настолько, что новоиспеченный проект не выдерживает никакой конкуренции. Намного надежнее сэкономить

год с лишним на созда-

нии собственного

движка и купить чу-

жой. Подобная ситу-

ация сложилась и с

Купить новый дви-

жок мы были не в

состоянии, поэтому

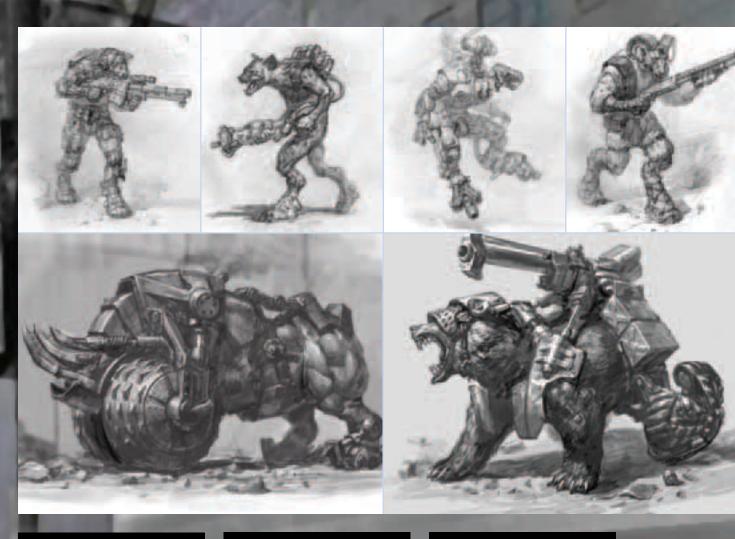
решили доработать уже имеющийся. Ра-

практически до сдачи мастер-

бота не прекращалась

«Вивисектором».

ВИВИСЕКТОР | ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ



диска. Из добавленного в последнее время можно отметить такие, ставшие уже обязательными элементы, как поддержка вторых и третьих шейдеров и регдолл.

СЛУШАЙ «ВИВИСЕКТОР»

Еще в самом начале разработки мы много думали о звуке, о том, каким он должен быть. Многие могут не поверить, но большинство задумок, которые тогда родились, удалось успешно воплотить. Подтверждением того, что мы находимся на верном пути, стал приз «За лучший звук», по-лученный на **КРИ 2004**. В создании звукового оформления мы сотрудничали с компанией AudioGods, с которой работал такой мэтр игровой индустрии, как Blizzard. Один этот факт был отличной гарантией надежности этой организации. Главным требованием к звуку стала максимальная достоверность, но с тем условием, что звуки не должны утомлять уши игроков. Мы не хотели, чтобы, скажем, слишком громкий звук выстрела из автомата в считанные минуты отбил охоту играть в «Вивисектор». Самой же интересной частью работы над звуком стало сотрудни-

09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

чество с актерами театра и кино. В озвучке персонажей принимали участие такие известные люди, как **Дмитрий Певцов, Армен** Джигарханян, Никита Джигурда и Дмитрий Пучков, более известный как старший оперуполномоченный Гоблин. Интересным оказался и тот факт, что практически никого не пришлось долго уговаривать. И это несмотря на то, что для некоторых работа с нашим проектом стала первым опытом озвучивания компьютерной игры. Профессионализм этих людей позволил всем отлично справиться с довольно сложными задачами. Запись реплик осуществлялась в постоянном режиме, т.е. актер беспрерывно читал нужные фразы. Уже потом, в студии, полученный трэк разрезался на необходимые звуковые отрывки. Необычайно интересными оказались те реплики, которые актеры записывали между сценар-ными фразами. Например, «закадровые» реплики и комментарии Армена Борисовича, человека, обладаю-щего необычайным

чувством юмора, заставили плакать со смеху весь наш офис.

ВМЕСТО ЭПИЛОГА

Совсем не хочется ставить точку. Написание этого материала как бы продолжает работу над «Вивисектором». Мы настолько привыкли делать эту игру, что после завершения работ образовалась пустота, которую пока ничто не может заполнить. Теперь нам необходимо свыкнуться с мыслью, что отныне «Вивисектор» — не самая главная папка в компьютере.

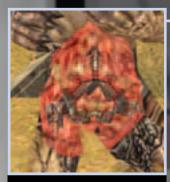


ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ | **ВИВИСЕКТОР**

Скелет наших противников в основном является не разрушаемым. С него можно отстрелить не только куски мяса, но и многочисленные элементы экипировки, вооружения. При очень сильном импульсе (взрыв гранаты, ракеты) монстр будет очень эффектно разорван на кусочки.



Такой ужасный вид грудная клетка врага может получить либо в результате прямого выстрела из шотгана, либо после минимум четырех-пяти выстрелов из более слабого оружия.



Перед нами результат попадания в монстра из дробовика. Но это – еще не полное разрушение данной части тела, хотя по характеру нанесенных повреждений оно квалифицируется, как смертельное. Примечательно, что частью заряда из лап зверя было выбито его оружие.

ВИВИСЕКЦИЯ



Необычная система повреждений – одна из особенностей проекта «Вивисектор». В чем заключается ее уникальность, ты мог прочесть парой страниц раньше. Мы же попытаемся в деталях разобраться с ее визуальным проявлением.



По картинке все, наверное, уже поняли, что обладатель такой вот головы - уже не жилец. Скорее всего, игрок еще и получит дополнительные очки опыта за так называемую "вивисекцию" - эффектное разделывание монстра на шашлык.



Хорошо виден эффект той самой Булевской операции, при которой в определенном радиусе с модели срезается мясо. Система повреждений не использует заранее заготовленные фрагменты, на которые распадается модель, – просчет идет в реальном времени.



Кроме скелета на модели остаются еще и металлические имплантаты, вживленные в части опорно-двигательного аппарата монстров. В данном случае хорошо виден модифицированный металлический коленный сустав.



ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ | **LADA RACING CLUB**



Как всегда, с радостью говорим тебе привет, дорогой читатель. Прошел месяц, и на страницах свежего номера журнала «РС ИГРЫ» мы в очередной раз рассказываем кое-что новенькое о проекте Lada Racing Club. В прошлый раз мы писали о такой немаловажной составляющей игры, как тюнинг. Надеемся, ты узнал все, что хотел. Чтобы ты не расслаблялся лишний раз, сегодня мы поведаем о втором столпе, на котором стоит Lada Racing Club: виды уличных гонок.

Текст: команда Lada Racing Club

ПРОНИКНУТЬСЯ АТМОСФЕРОЙ

Честно говоря, заново изобретать велосипед, фантазируя на тему новых типов соревнований, нам не хотелось, да и не имело это особого смысла. История ночных уличных гонок насчитывает уже не один год, и все, что можно было, уже придумали. Нам оставалось только выбрать самое интересное из огромного разнообразия видов состязаний и адаптировать все это под нашу игру. Ни для кого не является секретом, что многие члены команды Lada Racing Club увлекаются ночными нелегальными гонками по городу и в реальной жизни. Собственно, именно эти ребята и стали зачинателями проекта. У каждого из них были свои излюбленные виды гонок, другие они даже не посещали. Справедливости ради заметим, что в начале проекта некоторая часть нашей команды вообще не участвовала в уличных гонках, а отдельные представители даже никогда не присутствовали на тусовке ночных гонщиков. Но, чтобы сделать качественный продукт, каждый должен быть

в курсе того,

что он творит, знать мельчайшие детали, представлять суть процесса не понаслышке, а знать его досконально изнутри. Именно поэтому некоторое время назад мы стали активно посещать места, где собирались московские ночные гонщики, знакомиться с руководителями различных клубов и принимать непосредственное участие в гонках. Таким образом, мы не только изучили всевозможные виды нелегальных гонок, но и прониклись духом участников, этих любителей скорости и риска. Конечно, бывали и опасные моменты, и несколько раз подавала признаки жизни ГИБДД, но хороший штурман и бесстрашное вдавливание педали газа в пол делали свое дело, и мы без проблем отрывались от погони. Переполнявшие нас в эти

моменты чувства и ощущения очень хотелось воссоздать в игре. Без споров, конечно же, не обошлось, но, в конце концов, мы всетаки пришли к единому знаменателю и окончательно решили, какие виды гонок будут присутствовать в проекте LRC.

ПОЛНЫЙ НАБОР

В первую очередь хочется отметить заезды на 402 метра, так называемый drag racing. Тут, конечно же, в большей степени все зависит от автомобиля. Приехать на такой вид гонок на незаряженной машине это верный проигрыш. Ведь главная задача игрока - проехать заветные 402 метра (1/4 мили) быстрее своего соперника. Соответственно, для победы понадобится как минимум хороший двигатель! На втором месте по азарту и накалу страстей стоит увлекательнейший вид гонок - street challenge. Тут самое главное - хорошо ориентироваться на местности. Залог успеха -

знание города, на улицах которого беспорядочно расставлены checkpoint'ы. В реальной жизни в таком виде гонок чаще всего принимают участие слаженные команды, состоящие из штурмана и водителя. Однако так как в первой части проекта воссоздана не вся Москва, и запутаться будет довольно сложно, в режиме street challenge будет участвовать только игрок: он будет и штурманом, и водителем. На старте всем участникам заезда выдаются «легенды». Это могут

быть, например, фотографии тех мест, которые нужно объехать за максимально короткое время, или названия всех улиц, куда нужно добраться и найти чек-пойнты. В конце концов, «легендой» может оказаться и название улицы, которую нужно посетить, дабы получить





Prestigio ворется с влизорукостью

Монитор с экраном, способным уменьшить зрительную усталость, выпустила компания **Prestigio**. Модель *P1710* оснащена 17-дюймовой ЖК-панелью со специальным антибликовым покрытием *Active Matrix*, светоотражающие способности которого, по заявлению разработчика, гораздо комфортнее для глаз, нежели другие подобные ре-

ртнее для глаз, нежели другие подобные решения. Дисплей оборудован встроенными

динамиками мощностью 2Watt и разъемом для подключения наушников. Стоит отметить, что ТFT-матрица новичка от Prestigio обладает вполне современными характеристиками: время отклика – 12 мс, яркость – 300 кд/м², а контрастность – 450:1. В спецификациях модели заявлены также неплохие углы обзора – 160 градусов по вертикали и по горизонтали. К компьютеру монитор подключается при помощи классического аналогового разъема *D-Sub*, а также эта модель монитора соответствует стандарту *VESA*,

что позволяет его монтировать на стене. Рекомендованная розничная

цена на Р1710 в России составляет \$265.

Клавиатура Maltron избавит от \$500 и усталости

Возможно, что все клавиатуры были бы похожи на продукты компании **Maltron**, если бы пару миллионов лет назад путешественник во времени наступил бы на бабочку.
Создатели модели Ergonomic Keyboards утверждают, что столь замысловатые изгибы девайса позволяют работать с максимальным комфортом, из-

Конструкция не ограничивается только оригинальными

бегая перенапряжения

кистевых мышц.

формами – по информации разработчика, в ней применяются клавиши *Cherry MX*, обеспечивающие не менее 50 млн. нажатий на клавишу. Кстати, в 1970 году появилась фирменная раскладка от Maltron, использующая сочетание букв «q», «p», «у», «с», «b» и т.д. Она позволяла после некоторого привыкания набирать 200 слов в минуту. Для сравнения, на стандартной клавиатуре *QWERTY* за 60 секунд можно набрать в среднем 60 слов, а на *Dvorak* (комбинация букв для слабовидящих) – 100. Но по маркетинговым соображениям в Ergonomic Keyboards уже присутствует английский аналог QWERTY. Клавиатуры от Maltron собираются вручную, что автоматически предполагает высокую цену – за кнопочное чудо просят \$495.

GeForce 7800 GTX: AGP не будет

Компания nVidia решила подтолкнуть владельцев старых материнских плат к переходу на PCI-Express. Как нам стало известно, видеокарту на базе GeForce 7800GTX не собираются выпускать в AGP-версии. Таким образом, самым быстрым калифорнийским графическим акселератором для таких систем останется GeForce 6800Ultra. Однако, несмотря на безжалостное наступление прогресса, приютить AGP-карточку сейчас способен не только Socket 939 с его быстрыми в играх процессорами AMD Athlon 64, но и загадочный симбиоз слота Socket 478, переходника и мобильного процессора Pentium M. Как мы уже писали, такая комбинация при разгоне опережает в **Doom 3** почти все настольные «камни». Маркетологов из nVidia тоже можно понять - лишь PCI-Express совместим с технологией SLI, на которую компания делает большую ставку. Планируется, что флагманские адаптеры АТІ на базе R520 будут доступны в двух вариантах: как с интерфейсом PCI-Express, так и с AGP8X. Поклонникам nVidia можно посоветовать лично попросить сотрудников калифорнийской компании выпустить топовую видеокарту с AGP-разъемом. Подать «петицию» можно на странице http://www.petitiononline.com/7800AGP/petition.html, где на момент публикации скопилось уже около 3-х тысяч трогательных обращений.

MP3-плеер от MSI с поддержкой SD/MMC-карт

Новинка от **MSI** – *MEGA PLAYER* 533 обладает одним очень полезным свойством. Главной особенностью этой модели является наличие слота *SD/MMC*, что позволяет в будущем расширять память устройства до нужного размера. Плеер умеет работать с форматами

MP3 и WMA, оснащен встроенным FM-приемником с памятью на 15 станций, обладает пятью предустановленными настройками эквалайзера (Normal, Rock, Jazz, Classic, Popular) и подключается к ПК через интерфейс USB 2.0. У MSI Mega Player 533 есть также микрофон с функциями диктофона, а запись радиотрансляций осуществляется



сразу в формате MP3. Питается новичок от одной батарейки размера AAA, которой хватает на 8 часов непрерывной работы устройства. В комплекте с девайсом поставляется карта памяти емкостью 128Mb. Вес MP3-плеера – 40 г (вместе с батареей), а размеры – 58х48,5х13,5 мм. Стоимость устройства пока неизвестна.

Наборы SLI будут продавать за \$200?

Компания **nVidia**, скорее всего, намерена подпортить анонс канадской *CrossFire* (аналогу *SLI*

от **ATI**). Согласно полученной нами информации, в скором времени в продаже появятся SLI-наборы, состоящие из материнской платы и пары адаптеров класса 6600LE. Такие комплекты можно будет купить всего лишь за \$200. Мо-

дель *GeForce 6600LE*, основанная на процес-

соре NV43-V, также окажется на прилавках и, согласно тем же источникам, будет продаваться по \$60-70. Новый чип имеет 8 конвейеров, 4 из которых заблокированы, а номинальные частоты видеокарты составляют 425MHz для ядра и 500MHz для памяти GDDR-I. Сообщается также, что некоторые производители планируют ставить более скоростную память GDDR3 с возможностью разгона до 1 ГГц. К сожалению, нам пока неизвестно, когда столь интересные для геймера предложения появятся в России.

[182] 09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

Гигант от ASUS с двумя «сероцами»

Как известно, для про-

дуктивной деятельности двух видеокарт в режиме SLI необходимо приобрести пару графи-



одинаковыми BIOS'ами и разъемами под «мос-

тик», а также специальную материнскую плату. Но не всем известно, что технологию SLI можно реализовать несколько иначе - на одном ускорителе с двумя ядрами. Компания ASUS недавно анонсировала такой «катамаран» под названием EN6800GT-DUAL. Если с этой модели снять алюминиевый блок системы охлаждения, то можно обнаружить два графических процессора GeForce 6800GT, номинальные частоты которых - 350МНz. Этот реактивный девайс, по своим размерам напоминающий одновременно материнскую плату и экспонат авиционного музея, оснащен 16 модулями памяти GDDR3 (1.6ns и 1000MHz) общим объемом 512Mb. Устройство оборудовано двумя шестиконтактными разъемами для подключения основного и дополнительного источника питания. Адаптер может выводить изображение одновременно на четыре монитора (dual DVI, dual VGA, DVI + VGA и TB-Out). В популярных бенчмарках 3DMark03 и 3DMark05 карта набирает чуть менее 10 тысяч и 20 тысяч «попугаев» соответственно. Предположительная стоимость EN6800GT-DUAL пока не раскрывается.

Samsung оснастил мониторы ионизаторами



Современная электроника, особенно дисплеи и телевизоры, весьма негативно влияет на атмосферу в помещении. Микроскопические частицы пыли электризуются, превращая воздух в комнате в настоящий рассадник вредоносных бактерий. Отсюда

проистекают разнообразные кожные аллергии, покраснение глаз и прочие болячки компьютерщиков. Два новых монитора от компании Samsung (SyncMaster 720NA и SyncMaster 795MB+) оснащены функцией MagicGreen, которая значительно облегчает существование в замкнутом пространстве. Модель с индексом 720NA оборудована 17-дюймовой ТFT-матрицей со скоростью отклика 8-мс, яркостью 300 кд/м², контрастностью 600:1 и углами обзора 160°/160°. Но главная ее изюминка - встроенный отключаемый ионизатор, излучающий полезных частиц на один кубический сантиметр больше, чем, к примеру, концентрируется вблизи водопада. Габариты монитора - 382х389х198 мм, вес - 4,55 кг, а ориентировочная стоимость - \$315. Для подсоединения видеокарты используется аналоговый разъем D-Sub. Вторая модель, SyncMaster 795MB+, оснащенная 17" ЭЛТ-дисплеем, производит отрицательные ионы благодаря специальному керамическому покрытию боковых стенок и естественному нагреву корпуса. Кроме того, на поверхность экрана нанесен уникальный состав из наносеребра, создающий дополнительный антибактериальный эффект. Габариты этой модели - 401х378х410 мм, вес - 14,3 кг, а приблизительная цена - \$150.

Паспорт на ногте

Вполне вероятно, что благодаря ученым из университета Токусима наша жизнь сильно поменяется. Дело в том, что японские инженеры придумали способ цифровой записи информации на ногте человека. С помощью лазера на роговой слой эпидермиса наносится определенная последовательность темных точек, в расположении которых и закодированы важные сведения о человеке. Процедура «прожига» абсолютно безболезненна и оставляет лишь крохотное



пятно диаметром менее 0,003 миллиметра. Объем памяти подобной «флэшки» невелик – 630Kb, поэтому MP3-плеер из своего ногтя сделать не получится, однако для персональных данных о владельце (ФИО, номер страхового полиса, день рождения и т.д.) этого вполне достаточно. Пользоваться таким «клеймом» можно в течение шести месяцев. Японцы обещают, что через несколько лет во всем мире с помощью их технологии будут не только идентифицировать личность, но и оплачивать «одним пальцем» покупки в магазинах.

Беспроводные мыши от Logitech садятся на диету

Mouse и Cordless Mini Optical Mouse - интегрирован-

По оценкам аналитиков, в следующем году новых ноутбуков сделают больше, чем настольных компьютеров. Уважаемая в среде геймеров компания Logitech загодя подготовилась к подобному нашествию лэптопов и объявила о расширении своей линейки манипуляторов для мобильных ПК. Главная особенность двух новых мышей - V200 Cordless Notebook

> ная в них функция управления питанием. Каждая из моделей снабжена световым индикатором, который предупреждает пользователя о низком уровне заряда батареи. Новинка использует защищенную от помех технологию беспроводной связи с частотой 2,4GHz, поддерживает функцию установки plug-and-play и комплектуется миниатюрным USB-ресивером. В нерабочем состоянии приемник можно вложить в специальный слот в основании мыши, которая при этом выключается. Как сообщает производитель, модели отличаются очень умеренным «аппетитом» и способны проработать от одной зарядки до одного года. Стоимость V200 Cordless Notebook Mouse и Cordless Mini Optical Mouse - \$40 и \$30 соответственно.

183 09 / СЕНТЯБРЬ / 2005



ЧИТАТЬ, ПИСАТЬ ET UUS (hate008» Булохов, (hate445@nm.ru)

Tестирование восьми приводов DVD-RW

КАК мы тестировали

В качестве тестового инструмента использовалась утилита Nero CD-DVD Speed 4.00. На DVD-диск шестого номера журнала **«РС Игры»** были нанесены три царапины, имитирующие изношенность носителя. Для проверки умения создавать архив и затем читать эти данные были взяты чистые «болванки» Philips DVD+RW (4,7Gb, 1-4x). Чтение старых дисков оценивалось посредством TDK CD-R 700Mb с записанными файлами, а с помощью поцарапанного лицензионного диска *«Турецкий Гамбит»* мы проверяли умение приводов справляться с DVD-фильмами.

ЧТО мы тестировали

- Samsung TS-H552U
- Toshiba SD-R5372
- NEC ND-3540A
- Micro-Star DR16-B2
- Panasonic SW-9585-C
- LG GSA-4163B
- Pioneer DVR-109XLC1
- Beng DW1620



Уверенно читать и быстро записывать основное призвание приводов. Старые фильмы, игры, музыка, картинки требуют поначалу десятки, а потом и сотни гигабайт. Удалить жалко, но выход есть - записать все это на диски. И сделать это надо, во-первых, быстро, потому что новые интересные файлы всегда где-то рядом, прямо на диске с журналом, а во-вторых, надежно, чтобы через год можно было найти и без проблем прочитать информацию, несмотря на воздействие времени или случайные царапины.

В настоящее время DVD-рекордеры являются, пожалуй, наиболее капризным элементом компьютера. Представь себе ситуацию: приходит к тебе в гости подруга, готовая поделиться впечатлениями о поездке на юг. В ее руках ты видишь записанный в лаборатории диск с фотографиями (конечно, пляжными!), которыми она хотела доказать отнюдь не подмосковное происхождение ее загара. Ты открываешь коробку, желая поскорее насладиться фотографиями, достаешь диск и вставляешь его в драйв. Но привод вдруг издает звуки взлетающего космического корабля, а лампочка «Busy» не гаснет даже через две минуты. Нехорошие предчувствия усиливаются, когда попытка обратиться к диску завершается сообщением об ошибке. Может быть, что-то не так с «болванкой»? То ли песок, то ли не очень аккуратная перевозка оставили небольшие следы на его рабочей поверхности? Разговор не вяжется, в воздухе витает невысказанное «я думала, у тебя крутой комп», а спустя два дня ты узнаешь, что у другого ее знакомого диск прочитался. В чем же причина?

В спецификациях к приводам есть куча

цифр, названия форматов, которые ты не видел и не увидишь, но нет никакой информации о чтении носителей, в том числе поврежденных. Такие вещи можно проверить только в процессе тестирования. Прежде чем перейти к практической части, напомним, на что обычно указывают производители в сопроводительной информации к устройству.

UHTEPPEÜC

Приводы бывают внешними и внутренними. Первые «любят» подключаться к USB 2.0 и, реже, IEEE 1394 FireWire. Вторые все еще используют 40-жильные шлейфы IDE. Пропускной способности всем хватает: 16 скоростей записи DVD - это около 22MBps, а теоретический предел Ultra DMA 33 - 33MBps. Аналогично есть режимы Ultra DMA 44/66/100, которые еще называют соответственно UDMA Mode 3/4/5.

ФОРМАТЫ DVD

Сейчас вопрос «плюс или минус» потерял остроту: все новые драйвы могут писать однослойные DVD в обоих форматах (за исключением редко используемого DVD-RAM). С двухслойными DVD-болванками (называют их по-разному - Double Layer, Dual Layer, DL, R9) пока все не так хорошо. Только некоторые устройства всеядны, а диски этого стандарта в настоящее время еще слишком дороги (\$9-10 против \$1 y DVD+RW) и универсальным средством хранения информации не стали.

БУФЕР

Запись диска - непрерывный процесс. И если поток данных от дискового накопителя к «писаке» иссякает, а запись обрывается на полуслове, болванка будет безвозвратно испорчена. Для того чтобы этого не происходило, производители используют технологию буферизации данных, приходящих от винчестера. Средний объем буфера -2Mb. Но с современными скоростями записи этот объем будет опустошен за десятую секунды, поэтому программы записи дисков (например, Nero Burning Rom) используют оперативную память компьютера, создавая второй уровень защиты от опустошения. Но в случае, если данные все-таки кончатся, в дело вступит «логика» устройства, в которой имеется технология приостановки записи до заполнения обоих буферов. Заметим, что все участники нашего теста оснащены этим механизмом, а также имеют буфер объемом 2Mb.

Теперь, когда ты немного больше знаешь о приводах DVD-RW, мы приступаем к основной части – результатам тестирования.

Samsung TS-H552U

Несмотря на логотип компании Samsung

на лицевой панели, самый доступный по цене рекордер в нашем тестировании определяется в системе как TSST TS-H552U. Модель относится к новому поколению дисководов, разработанных совместным предприятием Toshiba Samsung Storage Technologies. Стоит отметить технологию Tilt Actuator Compensation (TAC) - благодаря автоматическому изменению угла наклона фокусирующей линзы, TSST TS-H552U снижает количество ошибок при чтении и записи болванок с неровной поверхностью. Для уменьшения шума в модели применены разработки SPWM (Silent Pulse Width Modulation) и ABBS (Automatic Ball Balancing System). Эти системы функционируют отлично - даже на максимальной скорости привод работает достаточно TUXO.

Toshiba SD-R5372

Скоростные характеристики изделия весьма конкурентоспособны, к тому же он уме-

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **Процессор:** AMD Athlon 64 3000+ (1,8GHz)
- Память: 2x512Mb Corsair Xpert 2-2-5-2
- Видеокарта: 256Mb ATI Radeon X800 XT PCI-Ex
- Кулер: AMD Box от Athlon 64 FX-55
- Жесткий диск: 80Gb Samsung SP0812C
- Блок питания: 480W Thermaltake PurePower Butterfly W0020





Samsung TS-H552U

\$43



Самый недорогой привод в нашем тестировании продемонстрировал хороший результат в тесте чтения DVD-ROM из июньского номера журнала «РС Игры» – 16 мин и 50 сек. По времени записи дисков DVD+RW рекордер занял второе место – 14 мин и 41 сек, а по времени чтения обосновался в середине – 9:38. Но лучше всего модели Samsung TS-H552U удалось прочитать диск CD-R – скопировать файлы с болванки ТDK на винчестер получилось за 1 мин и 57 сек, что является самым быстрым значением в нашем тесте.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Скорость записи: DVD+R: 16x, DVD+RW: 4x, DVD-R: 12x, DVD-RW: 4x, CD-R: 40x, CD-RW: 32x, DVD+R DL

Скорость чтения: DVD-ROM: 16х Мах CD-ROM: 40х Мах

Интерфейс: IDE с поддержкой Ultra DMA mode 2

Размеры: 148.2 x 42 x 184 мм



Toshiba SD-R5372

\$46



На чтение DVD-диска из **«РС Игр»** привод затратил 18 мин и 52 сек – далеко не лучший результат в тесте. Модель неплохо совместима с форматом *DVD+RW*: на запись болванки ушло 15 мин и 2 сек, а на чтение – 9 мин и 35 сек. Гораздо хуже SD-R5372 поступил с *CD-R* – на графике скорости передачи наблюдалось несколько резких перепадов, соотвественно и время чтения – 2 мин и 45 сек. Поцарапанный же диск с DVD-фильмом и вовсе не удалось распознать.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Скорость записи: DVD+R: 16x, DVD+RW: 4x, DVD-R: 12x, DVD-RW: 4x, CD-R: 48x, CD-RW: 24x, DVD+R DL: 4.8x

Скорость чтения: DVD-ROM: 16x Max, CD-ROM: 40x Max

Интерфейс: IDE с поддержкой Ultra DMA mode 2

Размеры: 146 x 41.5 x 193 мм



NEC ND-3540A

\$55



Привод был самым быстрым в тесте скорости передачи на DVD-диске из **«PC Игр»** – 12 мин и 5 сек. Запись *DVD-RW* также прошла без проблем – ровный график и лучшие 14 мин и 35 сек, а процедура чтения файлов на этой болванке еще раз продемонстрировала всю мощь *NEC* а – 6 мин и 5 сек! Не подвела моделы и в тесте считывания данных с диска *CD-R* – второй результат. Время загрузки, распознавания и выгрузки DVD-фильма – 21 секунда.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Скорость записи: DVD+R: 16x, DVD+RW: 8x, DVD-R: 16x, DVD-RW: 6x, CD-R: 48x, CD-RW: 32x, DVD+R DL 8x, DVD-R DL:6x

Скорость чтения: DVD-ROM: 16х Мах CD-ROM: 48х Мах

Интерфейс: IDE с поддержкой Ultra DMA mode 2

Размеры: 148 x 42 x 190 мм



Micro-Star DR16-B2

\$76



Девайс показал очень схожие с приводом от *Benq* а временные значения. Те же самые 17 мин и 55 сек на чтение диска из «РС *Игр»*. Носитель *DVD+RW* был записан за 14 минут и 46 сек, однако справился с этим форматом рекордер лишь на второй болванке – первый экземпляр драйв забраковал. Второй диск DVD+RW без проблем прошел тест на скорость чтения – график оказался ровным, а время неплохое – 9 мин и 45 сек. Не возникло неприятностей и с *CD-R* – 2 мин и 19 сек.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Скорость записи: DVD+R: 16x, DVD+RW: 4x, DVD-R: 16x, DVD-RW: 4x, CD-R: 40x, CD-RW: 24x, DVD+R DL-4x

Скорость чтения: DVD-ROM: 16х Max, CD-ROM: 40х Max

Интерфейс: IDE с поддержкой Ultra DMA mode 2

Размеры: 146 x 42 x 198 мм



09 / СЕНТЯБРЬ / 2005 [185]

ет «понимать» DVD-RAM. Но конструктивная часть несколько огорчает. При тесном общении с приводом утомляет «задумчивость» продукта от **Toshiba** – лоток выдвигается после некоторой паузы, а при загрузке диска в отдельных случаях создается впечатление, что прочитать носитель ему не под силу. Кроме того, в процессе прожига дисков *SD-R5372* издает слишком много шума и заметно вибрирует.

NEC ND-3540A

Для защиты от проникновения пыли внутрь механизма устройства производитель снабдил трей специальной прокладкой. Так же, как и Benq DW1620, модель ND-3540A быстрее всех пишет носители CD-RW – на скорости 32х. Поддерживает NEC и запись двухслойных «минусовых» дисков DVD-R DL – 4х. По сравнению с Samsung'ом или **LG** привод кажется чуть более шумным – с внятным щелчком захлопывается лоток, немного выше уровень

шума в процессе записи. И все же серьезным нарушителем спокойствия его назвать сложно, а пишет и читает диски он просто великолепно.

Micro-Star DR16-B2

Не самая распространенная модель, поступившая к нам в коробочной версии. Несмотря на возможность записи DVD-R на 16х, скорость перезаписи DVD-носителей ограничена стандартными 4х, а поддержка «отрицательной» разновидности двухслойных дисков DVD-R DL отсутствует. Процедура загрузки, распознавания и выгрузки очень быстрая — 11 сек.

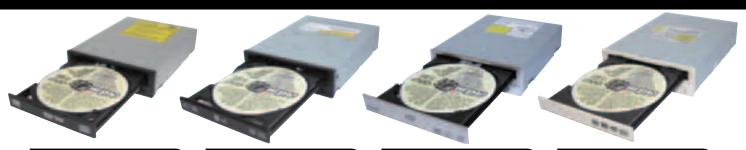
Panasonic SW-9585-C

Модель от **Panasonic** умеет записывать диски DVD-RAM. В плюсах этого формата – более надежное хранение информации по сравнению с другими записываемыми стандартами дисков и потрясающая выносливость. К примеру, разработчики га-

рантируют до 100 тысяч циклов перезаписи против 1000 у DVD+RW. Главный же минус – высокая цена дисков (\$8-10) и малая совместимость с основной массой бытовых и компьютерных DVD-приводов. При неплохих значениях времени загрузки и выгрузки лотка (около полутора секунд на каждое действие), привод слишком медленно распознавал диск с DVD-фильмом – почти 20 секунд.

LG GSA-4163B

Из интересных особенностей следует отметить работу с носителями DVD-RAM. Выброс лотка для дисков происходит очень плавно, бесшумно и длится почти три секунды. Что касается загрузки трея, то «заглатывает» диск привод довольно оперативно – операция длится около одной секунды. Максимальная скорость записи болванок стандартов DVD+/-R достигает 16х, диски форматов DVD+/-RW могут быть записаны со скоростью 8х/6х



Panasonic SW-9585-C

\$55



Работать с приводом не слишком комфортно. Безусловно, запись *DVD-RAM* может пригодиться, однако об остальных форматах тоже не нужно забывать. Удивило долосе чтение журнального DVD-диска — 35 мин. Если запись болванки *DVD+RW* прошла нормально, то на считывание данных *Panasonic* потратил вдвое больше времени — 19 мин. Единственное, что легко далось модели *SW-9585-C*, это чтение файлов на *CD-R* — стандартные для остальных семи конкурентов 2 мин и 19 сек.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Скорость записи: DVD-RAM: 5x, DVD-R: 16x, DVD-RW: 6x, DVD+R: 16x, DVD+RW: 8x, CD-R: 40x, CD-RW: 24x, DVD+R DL: 4x

Скорость чтения: DVD-ROM: 16x Max, CD-ROM: 40x Max

Интерфейс: IDE с поддержкой Ultra DMA mode 2

Размеры: 146 x 41.3 x 190 мм



LG GSA-4163B

\$54



Корейский привод умеет не только записывать *DVD-RAM* на скорости 5х, но и «дружит» с остальными форматами. Вполне приемлемое время (17 мин и 33 сек) ему понадобилось на чтение DVD-приложения из «РС Игр». Чуть больше остальных он затратил времени на запись диска формата *DVD+RW* (15 мин 3 сек), а качество и скорость (9 мин и 43 сек) чтения оказались на хорошем уровне. Диск стандарта CD-R модель *LG GSA-4163B* прочитала без проблем.

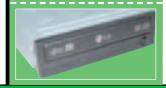
ХАРАКТЕРИСТИКИ

Скорость записи: DVD+R: 16x, DVD+RW: 8x, DVD-R: 16x, DVD-RW: 6x, CD-R: 40x, CD-RW: 24x, DVD-RAM 5x, DVD+R DL: 4x

Скорость чтения: DVD-ROM: 16x Max, CD-ROM: 40x Max

Интерфейс: IDE с поддержкой Ultra DMA mode 4

Размеры: 146 x 41.3 x 184.6 мм



Pioneer DVR-109XLC1

\$68



Модель показала рекордное время при чтении DVD-диска журнала «PC Игры» – 11 минут и 28 секунд. При этом на графике скорости был заметный спад между четвертым и пятым мегабайтом. Запись DVD+RW прошла на максимальной для дисковода скорости 4х (15 мин и 15 сек). График записи оказался идеально ровным, а вот читал болванку привод не так успешно, хотя и быстро (9 мин 35 сек). Оперативно сработал Pioneer и в тесте чтения CD-R – 2 мин 17 сек.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Скорость записи: DVD+R: 16x, DVD+RW: 4x, DVD-R: 16x, DVD-RW: 6x, CD-R: 40x, CD-RW: 24x, DVD+R DL: 6x

Скорость чтения: DVD-ROM:16x Max, CD-ROM: 40x Max

Интерфейс: IDE с поддержкой Ultra DMA mode 4

Размеры: 148 x 42.3 x 180 мм



Benq DW1620

\$49



Привод затратил 18 минут на чтение диска, идущего в комплекте с журналом. Болванка DVD-RW записалась на средней скорости 3,93х, что позволило Велд'у оперативно осуществить эту процедуру — за 14 мин и 45 сек. Прочитался записанный диск за 9 мин и 35 сек, причем график чтения был ровным. Считывание файлов на CD-R не вызвало у модели затруднений — 2 мин и 19 сек. Можно сказать, что Benq DW1620 — отличный привод без каких-либо слабых мест.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Скорость записи: 16x, DVD+RW: 8x, DVD-R: 16x, DVD-RW: 6x, CD-R: 48x, CD-RW: 32x, DVD+R DL: 8x, DVD-R DL 4x

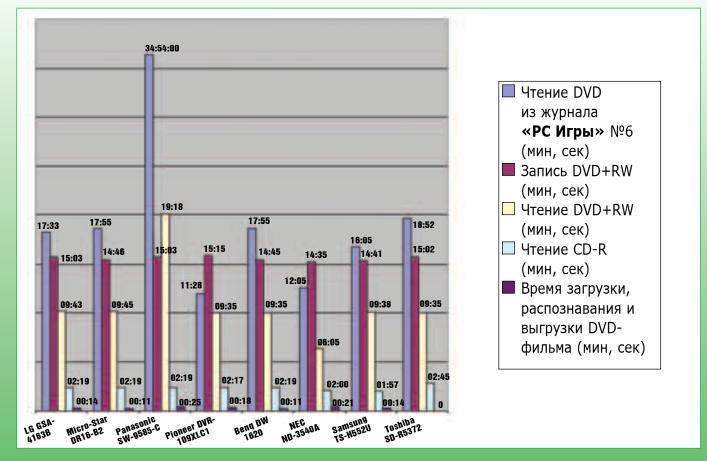
Скорость чтения: DVD-ROM: 16x Max, CD-ROM: 48x Max

Интерфейс: IDE с поддержкой Ultra DMA mode 2

Размеры: 146 x 42 x 178 мм

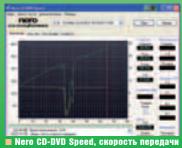


ВРЕМЯ РАБОТЫ С ДИСКАМИ РАЗНЫХ ФОРМАТОВ



Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компаниям НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(095)974-3333, http://www.nix.ru) и Инлайн (т.(095)941-6161, http://www.inline-online.ru).





соответственно, носители CD-R/RW – со скоростью 40x/24x, а диски DVD-RAM – со скоростью 5x. Максимальная скорость записи двуслойных оптических носителей стандарта DVD+R составляет 4x.

Pioneer DVR-109XLC1

Посеребренная передняя панель смотрится действительно дорого, что, впрочем, соответствует немалой цене – привод почти на \$20 дороже среднего уровня.
Pioneer обладает двумя отличительными особенностями: умением читать диски DVD-RAM и записывать «плюсовые» двухслойные болванки DVD+R DL на скорости 6х. Кроме того, в девайсе присутствуют технологии защиты от пыли и шума, а также от опустошения буфера. Привод действительно достаточно тихий, но

вот суммарное время на загрузку, выгрузку и распознавание DVD-фильма могло бы быть и поменьше, сейчас оно составляет 18 секунд.

Benq DW1620

Симпатичный и недорогой привод, в котором используется ряд полезных технологий. Например, WOPC регулирует мощность лазерного луча в процессе записи диска; BLER OPC подстраивает мощность лазера на внешних дорожках диска, где вибрации наиболее сильны; Tilt Control обеспечивает постоянный угол падения луча на рабочую поверхность заготовки даже в случае использования искривленных носителей. Модель от **Benq** понимает оба формата двухслойных дисков и умеет их записывать (DVD+R DL: 8x, DVD-R DL:

4x). Стоит отметить высокую скорость инициализации, загрузки и выгрузки диска – с DVD-фильмом эти процедуры в сумме заняли 11 секунд.

выводы

По результатам тестирования награду «Выбор Редакции» получила модель NEC ND-3540A. Привод не только отлично пишет болванки DVD+RW (лучшее время в тесте), но и быстрее всех читает диски этого формата. «Лучшая Покупка» досталась рекордеру Samsung TS-H552U, показавшему очень хорошую скорость и приемлемое качество при низкой цене. Обрати также внимание на очень сбалансированный девайс Benq DW1620, а если тебе необходима поддержка DVD-RAM, то присмотрись к LG GSA-4163B.

09 / СЕНТЯБРЬ / 2005 [**187**]

(karpin@gameland.ru) екст: Антон Карпин

ПРОЦЕССОР И ВИДЕОКАРТА

Первая «изюминка» ноутбука – новый процессор AMD Turion 64 MT-34. Лэптопов с этими камнями еще не было в наших тестированиях. Цифра «64» свидетельствует о совместимости ноутбука с 64-разрядными приложениями, а латинская буква «Т» говорит о принадлежности к модели с TDP 25 Вт, что сравнимо с тепловыделением Pentium M (у **AMD** есть также более

«горячие» версии с TDP 35 Вт). Тактовая частота и размер кэша второго уровня составляют 1.8GHz и 1Mb соответственно. Второй отличительный элемент конструкции MSI MEGABÓOK *M635*, представляюший особую важность для геймеров. - мошная видеокарта *АТі* Mobility Radeon X700 c объемо́м памяти 128Mb.

3KPAH

До сих пор дисплеи с «зеркальным» покрытием мы встречали только в самых дорогих моделях. Специальная пленка-поляризатор (технология Super Glare) на поверхности матрицы придает изображению более живые и насыщенные цвета. Единственный ее недостаток – чуть более высокий уровень

бликов. Однако благодаря Super Glare фотографии,

фильмы и игры выглядят более естественно. К примеру, среди многочисленных сумрачных коридоров **Doom 3** темные оттенки были различимы в достаточно ши– роком диапазоне. Широкоформатный ТҒТ-экран (16:10) размером 15,4 дюймов по диагонали и с разрешением 1280х800 пикселей обладает хорошими углами обзора и субъективно неплохим временем отклика – смазов и послесвечений мы не обнаружили ни при быстрой прокрутке текста, ни в дина мичных игровых сценах.

В комплекте с ноутбуком идут два любопытных устройства – оптическая мышь и пульт дистанционного управления. Верхняя часть симпатичного трехкнопочного «грызуна» сделана из тонкого алюминия. Девайс, который подключается к одному из четырех портов USB 2.0, вполне пригоден для игр согласно данным программы MouseRate, частота его опроса соответствует современ ным требованиям – 125Hz. Лю́бопытным приложением является пульт ДУ – с его по мощью можно удобно расположиться на диване и регулировать громкость при просмотре фильмов и прослушивании музыки, переключать трэки и т.д. Дополнительный плюс миниатюрного «управленца» – возмож ность «спрятать» его в слот *PCMCIA Type II*.

YHUBEPCANHHOCTH

смотренная нами модификация оборудована жестким диском объемом 80Gb, но если тебе не будет хватать и этой емкости, на выручку всегда придет встроенный *DVD*рекордер, который умеет читать и записывать практически все, включая двухслойные «болванки» обоих форматов («плюс» и «минус»). Немаловажным бонусом является интегрированная *Bluetooth*-карта с возможностью подключения до семи устройств (таких, как принтер или мобильный телефон). Учитывая небольшой вес лэптопа (2,8 кг) и *Wi-*Fi-адаптер, сетевые битвы с MSI MEGABOOK M635 можно не прерывать даже в кафе (естественно, что заведение должно быть оснащено точкой доступа).

CUELLIALIKATION

- процессор: AMD Turion 64- MT34 (1,8GHz,
- Процессор: AMD Turioff 64- MT34 (1,6GH2, 1Mb L2);
 ОЗУ: 512Mb (до 2Gb);
 дисплей: TFT 15,4 дюйма с разрешением 1280x800 пикселей;
 видеокарта: ATI Mobility Radeon X700 129MH2

- видеокарта: АП Mobility Radeon X700 128Mb; объем жесткого диска: 80Gb; оптический привод: запись CD-R/RW/DVD-R/RW/DVD+R/RW/DVD+R DL/DVD-R DL; звук: АС-97; сетевая карта: 10/100Mbit/s; беспроводная сеть: 54Mbit/s;

- модем: 56Kbit/s;
- интерфейсы: 4 x USB 2.0, 1 x FireWire, 1 x RJ-45, 1 x RJ-11, 1 x TV-Out, 1 x Line-Out, 1 x Mikrofon, 1 x PCMCIA Typ II, Bluetooth, кардридер 4 в 1, Consumer IR (для пульта ДУ);
- время автономной работы: до 3-х часов;
- размеры: 355 мм x 30 мм x 255 мм;
- вес: 2,8 кг;
- цена: \$1350.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ

Производительность оценивалась в двух популярных бенчмарках компании Futuremark. При стандартных настройках (1024х768 пикселей) в *3DMark05* мы по-лучили 2193 «попугая», а в *3DMark03* – 5443. Это одни из лучших значений для лэптопов — например, ноутбуки с графикой ATi Mobility Radeon 9700 набирают вдвое меньше баллов в 3DMark03 - от 2-х до 3х тысяч. Если сравнивать с настольным компьютером с CPU AMD Athlon 64 4000+, то продуктивность графической подсистемы *MSI MEGABOOK M635* находится между *GeForce 6600* и *GeForce* 6600GT. Время автономной работы в и рах и при просмотре фильмов – 1,5 и 2,5 часов соответственно.

[188]

ДВЕ ГОЛОВЫ лучше, ЧЕМ ОДНА?

Немного информации о новой процессорной архитектуре

Зачем же нужны двухпроцессорные компьютеры? Дело в том, что при обработке нескольких потоков общая скорость вычислений падает. Ситуацию можно сравнить с супермаркетом, в котором работает только одна касса: покупатели вынуждены выстраиваться в длинную очередь. Именно поэтому в критичных приложениях (например, в серверных станциях) всегда использовались многопроцессорные системы. Но применение нескольких CPU сильно удорожает систему - кроме пары «сердец» такой машине требуются платы со сложной разводкой. До бесконечности же наращивать производительность ядра невозможно - у кремния есть определенные технологические пределы. Первым шагом в направлении реальной многозадачности была технология Hyper Threading от Intel. При ее использовании система видит два «виртуальных процессора» и может использовать незадействованные блоки для разных потоков. Но на самом деле вычислитель один, и производительность поднимается несильно - выигрыш не больше тридцати процентов. Следующим этапом было смонтировать два ядра на одном кристалле. Intel и AMD выпустили такие процессоры весной этого года. Подобные «сиамские близнецы» дешевле, чем реальные двухпроцессорные машины, так как часть функций все-таки выполняется последовательно. Например, в двуядерных процессорах Intel есть лишь одна шина памяти, а продукция AMD довольствуется единственной магистралью Hyper Transport на оба ядра. Недостатки технологии понятны - разделяемый ресурс может стать узким местом в вычислениях.

Выгоды для игроков

Так нужны ли геймерам двуядерные процессоры? Как утверждает Ричард Хадди (Richard Huddy), менеджер ISV Relations (ATI EMEA), разработчики, потратившие время и силы на переделку своих игр, рано или поздно получат удвоение производительности. Нам обещают всевозможные блага – в частности, существенное улучшение физики игры. «Скажем, брызги воды, волны станут ближе к реальности, – говорит Хадди. – Вместо простой дырки от выстрела вы увидите множество эффектов – стену с трещинами и разбитое стекло, а также отлетающие частицы. Вы смо-

INTEL

Двуядерные решения Intel пока менее привлекательны для геймеров. Их частота ниже, чем у топовых моделей одноядерных процессоров, а так как неоптимизированные программы используют лишь один поток, то и работать они будут медленнее. Кроме того, для корректной работы решений от Intel требуется материнская плата на новом чипсете 955Х. С другой стороны, присутствие технологии Hyper Threading -



AMD

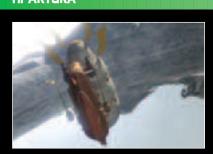
Привлекательная «фича» новых процессоров от АМО контролирующий модуль Crossbar Switch. Он позволяет организовывать взаимодействие между ядрами (под этим понимается способность обращаться за нужными дан-ными в L2-кэш соседнего процессора). Новинки от AMD выглядят интересней моделей Intel. A sa cyet меньшего теплопакета и того, что при апгрейде CPU нет необходимос ти в замене материнской платы . (достаточно «пе репрошить» BIOS), еще больше увеличивается количество сторонников Athlon'ов.

жете изрешетить дверь пулями и полюбоваться на то, как отделяется каждая щепка». Марк Рейн (Mark Rein), вице-президент Epic Games, утверждает, что Unreal Tournament 2007 будет в тысячи раз более детализированным, чем версия 2004 будет больше полигонов, частиц, шейдеров и световых эффектов.

А что сейчас?

Пока что практической выгоды для игрока от использования двуядерных процессоров нет. Они работают в **Doom 3** и Half-Life 2 с той же скоростью, что и одноядерные «камни» с равной тактовой частотой. Тем не менее, потратившись на что-то вроде Pentium XE 840 или Athlon Х24800, вполне можно ощутить первые преимущества уже сейчас. Так, например, если внезапно посреди оживленной дуэли в UT 2004 на твоем компьютере запустится антивирус, он не помешает процессу игры. А еще можно не останавливать такие процессы, как, например, кодирование видео перед запуском мультимедийных приложений - они незначительно скажутся на скорости основной задачи. Так что, если ты планируешь очередной апгрейд где-то в районе нового года, обрати внимание на двухголовых сипатяг – за ними будущее.

ПРАКТИКА



В бенчмарке *3dmark05*, в разделе CPU BenchMark, процессор *Athlon 64 X2 4800*+ (2,4GHz) получил 6484 «попугая», в то время как *Pentium D840* (топовая на данный момент модель двуядерника от Intel) – 6076. «Камни» с одним вычислительным блоком, *Pentium 4 660 (3,6GHz)* и *Athlon 64 4000*+ (2,4GHz), набрали 5445 и 4915 баллов соответственно. В игровых же приложениях (*UT 2004, Doom 3*) разница между одно- и двуядерниками составляет один-два кадра.

Еще на заре эры компьютеров разработчики игр столкнулись с серьезной проблемой. Нужно было, чтобы несколько задач исполнялись одновременно считывались управляющие сигналы с клавиатуры или джойстика, рассчитывалась общая логика и физика игры, плюс ко всему при этом не должна была забываться графика. Достигалось это с помощью так называемого «разделения времени» - процессор выполнял все процедуры последовательно, но за счет относительно высокой тактовой частоты пользователю казалось, что процессы идут параллельно.

09 / СЕНТЯБРЬ / 2005 [189]

На качество твоей игры влияют множество факторов: от настроения - до шума вентиляторов и чистоты монитора. Все причины делятся на те, которые от тебя никак не зависят, и те, которые ты можешь изменить. И вполне очевидным решением будет максимально подготовиться к серьезной сетевой стычке. Поставить softmod для видеокарты, разогнать процессор, подобрать баланс между красотой и быстродействием в настройках. Но это все - для вывода информации. Из этой статьи ты почерпнешь сведения о том, с помощью каких ухищрений можно увеличить точность управления персона-

CNPOCU MЫШКУ



Точности мы будем добиваться, увеличивая частоту опроса мыши. Но прежде чем перейти к описанию процесса, позволим себе немного теории. Механически ли, оптически ли, но движение мыши оцифровывается и передается компьютеру с определенной частотой. И чем чаще будет происходить опрос положения, тем точнее будет передаваться информация. А чем точнее, тем лучше, не так ли?

Проверить можно абсолютно любую мышь – возьми ее в руку и быстро поводи ею по столу или коврику вправо-влево. Если курсор собьется с намеченной траектории, начнет спотыкаться при резких перемещениях – значит, скорее всего, опрос порта твоего манипулятора происходит редко, а оптическая система у мыши слабая. А вот если курсор мгновенно перескочил через весь экран, то все в порядке.

РАЗГОНЯЕМ Р5/2-МЫШЬ

Как известно, основная масса *СОМ*-мышей «водится» сегодня лишь в сундуках и чуланах, поэтому наше нелегкое повествование начнем сразу с порта *PS/2*, который, впрочем, тоже пребывает в «полуживом» состоянии. С одной стороны,

он исключен из современных стандартов. С другой - парк PS/2-устройств до сих пор достаточно велик, их производство продолжается, и только самые решительные производители материнских плат исключают его из списка портов. Итак, с ним проще всего: для Windows 9x/Me живут и здравствуют программы **PS/2Rate** и PS/2Rate Plus, a B Windows **2k/XP** частоту можно поставить прямо в настройках устройства: Пуск > Настройка > Панель управления > Мышь > Оборудование > Свойства > Дополнительные параметры. Или через консоль: Пуск > Выполнить... > compmamt.msc > Диспетчер устройств > Мыши и иные указывающие устройства > HID-совместимая мышь > Дополнительные параметры.

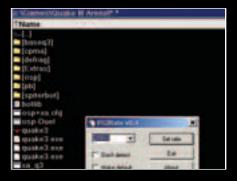
РАЗГОНЯЕМ USB-МЫШЬ

Что же делать прогрессивным обладателям USB-манипуляторов? Оставив хард-фрикам перепаивать мышь (это мы советовать тебе не решимся), узнаем еще немного теории и подготовим драйверы Windows для небольшой доводки. В спецификации шины записано, что она опрашивается с частотой 1000Hz для

устройств, требующих всю пропускную способность, и в десять раз меньшую – для устройств, которым не нужно передавать большое количество данных. К сожалению, мышь относится ко второй группе. Поэтому потребуется прямое вмешательство во внутренности операционной системы.

CNOCO5 №1

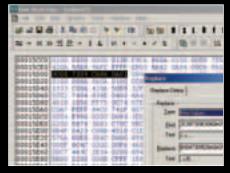
Первый путь заключается в редактировании драйвера, отвечающего за USB-шину. Тебе понадобятся Windows XP с установленным пакетом исправлений Service Pack 2, любой шестнадцатиричный редактор (hex editor, например, Hex Workshop или QView), программа проверки скорости опроса Mouse Rate Checker (http://www.thg.ru /howto/20041217/mouserate.zi р) и немного удачи. Найди файл %SystemRoot%\System32\Drivers\u sbport.sys, убедись, что его версия -5.1.2600.2180 (RMB > Свойства > Версия), создай резервную копию и две копии для редактирования, скопировав их в говорящие директории «250», «500» и «Backup». Открой и отредактируй файлы в соответствии с информацией во врезке «Версии», сохрани их и перезаг-



PS2RATE

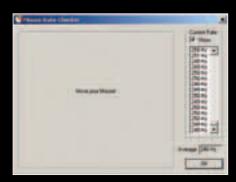
жем в игре.

Если у тебя каким-то чудом выжила *Windows 9x/Me* и *PS/2*-мышь, то мы радуемся за тебя: никаких трудностей, нажал и получил. Поставь 200Hz, нажми Make default и Set rate. Таким образом, классический *PS/2Rate* все еще находит свое применение. А пользователям *USB*-мышей придется попотеть гораздо сильнее.



BEPCUU

Нех-значение, которое нужно найти, состоит из следующей комбинации цифр: 3C 08 73 09 C6 86 ОА 01. В версии «250» его нужно заменить на B0 04 73 09 52 8A ОА 01, «500» — на B0 02 73 09 52 8C ОА 01. Если что-то пойдет не так, просто верни старую копию файла на место, загрузившись в «Безопасном режиме».



NPOBEPKA

В том случае, если ты выполнил все пункты нашей инструкции и ничего не перепутал, не забыл и не поменял местами, то программа **Mouse Rate Checker** должна показать средний результат твоих усилий – значение, не которое ты и нацеливался. Кроме того, не забудь поправить чувствительность мыши в системе и играх.

рузись. Используй «Безопасный режим», чтобы записать первый из отредактированных файлов в три директории: %SystemRoot%\System32\Drive

%SystemRoot%\System32\DIICa che\, %SystemRoot%\Driver Cache\i386\ и снова перезагрузись. Проверь результат с помощью Mouse Rate Checker. Но, скорее всего, ты почувствуешь его еще раньше, сразу после загрузки системы.

Если в тебе не угас дух авантюризма и есть под рукой PS/2устройство ввода или волшебный переходник USB-PS/2, то попробуй вариант «500». Алгоритм - тот же самый. Будь готов к тому, что шина откажется работать вообще, и после перезагрузки ты окажешься с неработающей USB-клавиатурой и мышью. В этом случае и пригодится предусмотрительно сделанный бэкап. Но овчинка выделки стоит.

CUOCOP №5

Второй путь - мягче, работает на большем количестве систем, лучше оттестирован, практически безвреден, позволяет использовать частоты выше 250Hz для тех устройств, где это было невозможно, и вообще держится молодцом. О ручном редактировании драйвера можно забыть: все сделано до нас.

Понадобится архив hidusbf.zip (http://sweetlow.at.tut.by/do wnload/hidusbf.zip), собранный замечательным человеком, скрывающимся под ником SweetLow. В том случае, если установленная операционная



COBET

Как известно, кроме частоты есть еще и амплитуда. Сложная постобработка этого параметра обычно сводится к жений курсора и в играх к использованию не рекоменду-ется. Но есть и более часто используемый всеми игроками регулятор амплитуды: sensitivity. Его можно сравнить с масштабом. При его настройке нужно нащупать оптимальный баланс между точностью наведе ния оружия на четырехпиксельную голову противника и скоростью разворота на 180 градусов. Безусловно, ситуация, когда разворот может быть выполнен только после 50-ти сантиметров мышиного пути. подходит не всем. Но и реактивное пеленных RPG может немного утомлять на курсор передает-ся любое дрожание руки, что не совсем уместно для вдумнивой стратегии Впрочем, настройка чувствительности очень личное дело. и если твои способности управления кистью позволяют, ты можешь получить сразу все: и точность, и скорость

vправления.

система - Windows 2k SP4, Windows XP или Windows XP х64, то тебе все-таки придется заменить драйвер. Распакуй, перезагрузись в «Безопасном режиме», запиши пропатченный usbport.sys в систему из соответствующей директории так же, как в предыдущем способе. Снова перезагрузись. Если все выполнено верно, то 250Hz уже работают, но это не предел. В директории DRIVER установи (RMB > Установить) файл HIDUSBF.INF, в ней же запусти файл setup.exe и следуй peкомендациям внизу. В случае отсутствия реакции на

изменения частоты в программе USB Mouse Rate Adjuster можно «пошаманить»: перезагрузиться, вытащить и снова вставить мышь.

БЕЗ ПРОВОДОВ

Передача по проводам пока что более быстра и надежна, чем по радиоволнам. Поэтому в радиомышах понятия «лаг» и «таймаут запроса» вполне обычны. Но это не единственная проблема. В принципе, контроллеры беспроводных мышей, вставляемых в USB, как и любое USB-устройство, подобному разгону поддаются. Но между контроллером и грызуном есть враждебная воздушная среда, параметры передачи сигнала в которой регламентируется - сюрприз! - еще одним протоколом: BlueTooth или закрытым FM. И если для обычных FM-мышей надежды мало, то ВТ теоретически может быть модифицирован подобным образом. Дело будущего? Возможно.



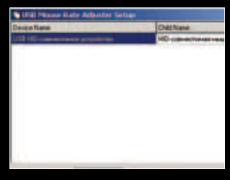
Мышь на выгуле

Что делать, если играть USB-грызуном придется на «чужом поле», где так просто драйверы не поменяешь? Воспользоваться идущим в комплекте с большинством устройств переходником USB-PS/2. Или запастись специальным.



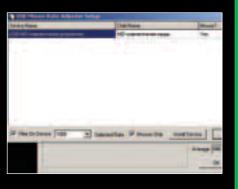
Выше, быстрее, точнее

Физическая разрешающая способность, безусловно, имеет значение. 800 срі, не меньше!



MALKUŲ URTP

После запуска **USB Mouse Rate Adjuster** в списке должны отобразиться все мыши. Нужно поставить галочку рядом с Filter On Device, выбрать частоту Selected Rate и нажать Restart. В результативнос ти операции можно убедиться с помощью того же **er –** на наш взгляд, лучшей программы для проверки частоты опроса «красноглазых грызунов»



ЕСТЬ ТЫСЯЧА!

Абсолютно гладких дорог у оверклокера не бывает. Если после первой неудачи с ручным патчем usbport.sys до значения 500Hz есть опасения за здоровье системы, то спешим успокоить: в **USB** Mouse Rate Adjuster значение 1000Hz можно ставить вполне смело. Тысяча герц в способе №2 не сможет нарушить работу USB-порта.



Для оптических мышей большое значение имеет однотонность покрытия. Ты сбился с ног в поисках необычного коврика? Возьми белый лист бумаги А4. Дешево, удобно, не требует очистки, бумажку для записи искать не придется. И чашку с кофе есть куда поставить.

191 09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

FAQ XEAE3HBIÜ

Привет всем! По просьбам страждущих юзеров, рубрика **HardFAQ** возвращается, теперь ее ведущие – **JeForce** и **MegaZver**. Мы постараемся давать только дельные рекомендации и хорошо проверенные советы.

Планирую модернизировать свой компьютер. Сейчас много говорят, что для современной игровой системы нужен мощный и хороший блок питания. Так вот, мне бы хотелось узнать, как выбрать БП, чтобы потом не было мучительно боль-

но?
Действительно, покупая новый ПК или меняя начинку старого, в первую очередь стоит задуматься о приобретении надежного БП. Задача достаточно сложная, так как очень часто паспортные характеристики блоков питания за-



взять БП на тестирование домой, как правило, нет (да и не все знают, как проверить этот девайс). Между тем, на нашем рынке хватает устройств сомнительного происхождения и низкого качества. Я дам пару советов, как сделать правильный выбор.

- 1) Хороший блок питания тяжелый блок питания. Если БП мощностью 420W не весит практически ничего, то стоит хорошенько задуматься, прежде чем выкладывать деньги
- 2) Обрати внимание на систему охлаждения БП. Для маломощных моделей (300-350W) достаточно 80-мм вентилятора на выдув, а для блоков от 400W и выше необходим 120-мм.
- 3) Количество и качество кабелей. Для дешевых БП характерен их минимальный набор, малая длина и невысокое качество исполнения. По стандарту длина 12V 4Pinшнура должна быть 28 см, а каждого из остальных 25 см (от блока до первого разъема).
- 4) Изучи наклейку с паспортными данными БП. Чем боль-



ше номер версии АТХ (последняя – 2.2) – тем лучше. Кроме того, заявленная мощность должна быть не больше суммы произведений номиналов шин на нагрузки по этим шинам.

5) Зарекомендовавшие себя марки – OCZ, Thermaltake, Zalman, FSP. Есть и другие, но их сложнее найти

Недавно сменил себе видеокарту с *GeForce 4MX* на *GeForce 6600GT*, и тут же возникли проблемы. Играть невозможно, постоянные зависания и вылеты в «синий экран». Я подозреваю перегрев. Конфигурация такова — *Pentium 4 1600MHZ*, мать от *ASUS*, 250W БП.

Скорее всего, дело не в перегреве, а в банальной нехватке мощности питания – 250W очень мало для такой системы, особенно с графическим адаптером класса 6600GT. Стоит поменять БП хотя бы на 350W-модель, а лучше с запасом – на 420W. Надо помнить, что не все БП одинаково полезны, ориентируйся на заслуженные марки (FSP, Zalman, OCZ), а неизвестные SuperPower, PowerLink и прочих «силачей» лучше обходи стороной.

Хочу поменять процессор Intel Celeron 1700MHz на Pentium 4 (уже есть на руках). Нужно ли «копошить» ВІО5 и переустанавливать операционную систему? Апгрейд делаю только из-за того, что греется процессор. Температура доходит до 50-53 градусов и компьютер вырубается. На охлаждение пожаловаться не могу: кулер GlacialTech Igloo 4350 (только купил), дополнительные вентиляторы на выдув и на вдув, да и корпус постоянно открытый.

При замене СРИ ничего такого делать не надо (если, конечно, не было разгона). Обновить BIOS имеет смысл лишь для того чтобы он правильно писал модель нового процессора в стартовом экране. Если же ты потом будешь менять материнскую плату, тогда переустановка Windows необходима. Что касается температуры, то для Intel Celeron она у тебя в пределах нормы (скорее всего, отключения с этим никак не связаны). А бороться с нагревом посредством смены процессора, тем более на платформе от Intel, - довольно оригинальное решение. Если температура твоего «камня» от Intel не превышает 60-65 градусов, то за сохранность системы можно не беспокоиться. А вот на что следует обратить внимание, так это на состояние конденсаторов на материнской плате. Если несколько круглых «бочонков» вспухли - плату придется чинить.

У меня есть модем марки *Courier*. При соединении с интернетом он показывает странную скорость в 115200 вод. Однако это неправда — реально на моей линии он и на 33600 вод не спосовен. Как заставить его показывать правильные значения?

Можно попробовать прописать в строке инициализации модема определенную комбинацию. Идем по следующему маршруту: Панель управления -> Телефон и модем -> Модемы -> Свойства -> Дополнительные параметры связи и вставляем строку ATV1X7 (для Windows XP). Кроме этого, в обязательном порядке установи последние драйвера, скачав их с сайта производителя. Тогда, возможно, количество бод (т.е. бит в секунду) будет определяться правильно.

Скажите, для чего на жестком диске есть перемычки с названием *Cable* Seleci?

Cable Select - это режим, в котором материнская плата сама определяет роль *IDE*-устройства (жесткого диска или CD/DVD-драйва), называя его Master (Ведущий) или Slave (Ведомый). Выбор она делает в зависимости от того, к какому коннектору кабеля IDE-девайс подключен. Данная технология работает только с относительно новыми материнскими платами, а вот с более старыми имеет свойство функционировать с ошибками. На мой взгляд, надежнее напрямую задавать положение накопителя путем установки перемычек в режим Master и Slave на ведущем и на ведомом дисках соответственно.

Хэлл, как говорится! Есть следующая конфигурация: процессор Pentium 4 2200МНг, материнская плата от Gigabyte, память 384Мb (256 + 128), видеокарта Gigabyte GV - R955256D AGP 256Мb (на базе Radeon 9550). Имеется ли возможность заставить видеокарту работать быстрее, не меняя железо? Порекомендуйте, пожалуйста, какие драйвера для нее личше поставить?

Драйвера ставь самой последней версии. На момент выхода журнала они будут называться *Ati Catalyst 5.8*. В свежих ежемесячных релизах появляется не только поддержка но-

[192] 09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

вых карт, но и исправляются ошибки для старых моделей адаптеров. Кроме того, программисты **ATi** постоянно дорабатывают и оптимизируют драйвера под современные игры, поэтому с новым Catalyst'ом можно получить серьезный выигрыш в скорости. Теперь рассмотрим вопрос о повышении производительности за счет увеличения тактовой частоты графического процессора видеокарты и памяти. Адаптеру класса Radeon 9550 по штату положено функционировать на 250МНг по ядру и на 400МНг по памяти. Как правило, графический процессор у твоего адаптера гонится до уровня Radeon 9600 -325MHz. Частоты по памяти тоже можно увеличить, но на многое рассчитывать не стоит. В оптимальном виде прирост может составить до 25 процентов, а для разгона вполне подойдет утилита Ati Tray Tools.

У моего брата система на базе процессора AMD Alhlon XP 2600+. Он заметил, что в «холостом» режиме процессор нагревается до 60-ти градусов по Цельсию. Системный блок стоит открытым. Это нормальная температура или нужно менять кулер?

Для такого процессора подобная температура в режиме бездействия слишком высока. Это значит, что в режиме загрузки температура дойдет до критической и, если не сработает система защиты на материнской плате, процессор сгорит. Отсюда вывод - тебе срочно надо менять кулер на более совершенную модель (например, Igloo 2520Pro). Для процессоров AMD Athlon XP нормальной считается температура от 38 до 48 градусов. В качестве временной меры имеет смысл почистить радиатор кулера от пыли.

Помогите! Каждое утро при включении компьютера выхезают схедующие сообщения: надпись CMOS Checksum error и предложение нажать Del или FI. При этом сам BIOS сбрасывается на Default, а системные часы приходится устанавливать при каждой загрузке Windows. Собрался было идти за новой батарейкой, как прочитал в руководстве к матери, что при разрядке должно появиться сообщение Low Baltery, а я таковой не наблюдал. Теперь и не знаю, что делать.

Может, это от холода? У меня на работе в кабинете очень зябко, а компьютер всю ночь выключенный мерэнет! Конфигурация: Intel Celeron 1700, мать GigaByteGA-8GEM667, AwardBIOS 6.00PG.

Если часы сбрасываются, с большой долей вероятности можно говорить о разряде CMOS-батарейки. Системные платы далеко не всегда предупреждают владельца о низком заряде, несмотря на обещания производителя в инструкциях. Учитывая, что большинство элементов питания на холоде больше года не живут, вывод один менять батарею на материнской плате (сделать это можно с помощью плоской отвертки) и все, скорее всего, станет функционировать нормально. Но если замена не поможет - плату придется нести в ремонт. Причина может быть в высохшем конденсаторе, расположенном возле батарейки.

Привет! Я хочу себе купить видеокарту Бегогсе 6600GT на АБР 8Х, а моя материнская плата поддерживает максимальную скорость АБР 4Х. Заработает ли новая видеокарта на моей плате? А то я слышал о разных напряжениях питания на АБР порт и предупреждения о том, что видеокарта может сгореть.

В твоем случае для волнений нет повода. Данная видеокарта прекрасно заработает на материнской плате, просто она будет использовать АGP 4X скорость интерфейса. Проблемы бы возникли, если бы «материнка» поддерживала максимальную скорость порта 2X.

У меня такая проблема. При прослушивании тр3файлов из динамиков постоянно слышны щелчки. В чем может быть дело? Конфигурация: Pentium 4 2.4C, Intel D865PERL, 2x256Mb DDR400, GeForce 4 Ti 4200 128Mb, HDD 120Gb, TBтюнер AVerTV 203.

В твоем случае, скорее всего, «собака зарыта» в ТВ-тюнере. Подобным глюком «славятся» все модификации с индексом 203. Для решения проблемы достаточно отключить подачу звука с линейного входа (можно посредством регулятора громкости в Windows). Возможно также, что дело не в тюнере, а в самой звуковой карте, особенно если она у те-

бя встроенная или очень старенькая. Кроме того, подобные неприятности возникают при работе программных охладителей процессоров (часто на встроенных звуковых чипах). Если таковой софт функционирует на твоей системе, попробуй его отключить.

Привет! Чем чистить дисплей LCD-монитора и как избавиться от разводов и пятен на экране? Мухи изгадили весь дисплей!

У моего знакомого была схожая проблема. Он чистил монитор ароматизированными салфетками, а летающим насекомым эти запахи пришлись по вкусу. Через пару дней на экран было страшно смотреть. Я перепробовал много специальных наборов для мониторов, состоящих из влажных и сухих салфеток для удаления соответственно грязи и разводов. Но большинство из них не отличаются эффективностью. По-моему, лучший вариант очистки экрана - это специальный гель для мониторов «Дефендер» в комбинации с салфетками без ворса для протирки оптики. Не остается ни разводов, ни грязи. А самое главное - мухам их аромат не нравится.

До апгрейда у меня стояла материнская плата от Acoro c vuncetom i815. nooueccop Intel Celeron 1300 (Tualantin), память 256Мb РС133 и видеокарта *GeForce 2 MX400 64Mb* от неизвестного производителя. Недавно сменил материнскую плату на *ASUS A7N8X-X* (4UNCET NFOICE2), NPOLLECCOP UCтановил Alhlon XP 2500+, а память — **256М**b **PC3200**. Собирал сам, в первый раз. Вроде все работает, но игры перестали запускаться, на синем экране появляется сообщение об ошибке. Переустановил видеодрайвер на более раннюю версию — игры работают, но с жуткими тормозами. ВІО5 видеокарты выпущен 04.24.01. Что делать и где взять более подходящий ВЮ5?

В данном случае BIOS не играет роли. Так как ничего не было сказано о переустановке операционной системы, то
я могу предположить, что ты ее
оставил «как есть». Это ошибка.
После замены материнской платы требуется обязательно переустановить Windows.

Процессорный кулер часто забивается пылью, которая мешает нормальной циркуляции воздуха и делает «пропеллер» довольно шумным. Регулярно очищай лопасти вентилятора палочкой для ушей, старой зубной щеткой или направленным воздушным потоком. Не забывай и о радиаторе. В современных моделях используется большое количество ребер, и грязь извлечь оттуда не так легко. Лучший способ — снять и промыть радиатор под струей воды и просушить феном.

Если не хочешь, чтобы изображение на экране твоего ЭЛТ-монитора покрылось разноцветными пятнами, никогда не ставь рядом с ним дешевые неэкрамированные колонки

Размещать около дисплея системный блок не стоит, так как электромагнитное поле БП негативно сказывается на «самочувствии» как ЭЛТ,

Для лучшего скольжения «грызуна» существует специальная смазка для коврика. Подарить мышке «вторую жизнь» можно также с помощью тефлоновых наклеек, прикрепив их на ее ножки.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!

OTBETЫ UЩU HA CTPAHUЦAX ЖУРНАЛА U HA ФОРУМЕ CAÙTA WWW.GAMELAND.RU ard_faq@pc-games.ru

09 / СЕНТЯБРЬ / 2005 [193]

Побеседовать с ведущим и, пожалуй, самым известным киберспортсменом в мире мы договорились еще до Е3. Найти на суматошной выставке Джонатана Уендела (Johnathan Wendel) не составило труда — стенд Fatal1ty pacполагался в West Hall неподалеку от громадной площадки Sony **Computer Entertainment**



ДЖОНАТАН **УЕНДЕЛ**

America.

жон сильно обрадовался нашему подарку, который практически все гости выставки называли «носком». Миниатюрный валенок с логотипом вашего любимого издательства теперь стоит у Fatal1ty дома. Узнав о том, что мы из России, самый известный киберспортсмен планеты заметно повеселел и принялся с удовольствием отвечать на наши вопросы.

РС ИГРЫ: Привет! Представься, пожалуйста, нашим читателям и расскажи в двух словах, что происходит здесь, на твоем стенде на ЕЗ. Джонатан Уендел (далее Д.У.): Всем привет! Меня зовут Джон Уендел, я, правда, больше известен как Fatal1ty. Зарабатываю себе на хлеб, играя в компьютерные игры. Мы сейчас находимся на ЕЗ в Лос-Анджелесе. На моем стенде проходит мероприятие Fatal1ty Shootout. Каждый желающий может попробовать

свои силы в дуэли со мной.

РС ИГРЫ: Ну, с тобой соревноваться мы не будем - Полосатого рядом нет. Лучше расскажи, как началась твоя карьера профессионального геймера?

Д.У.: Все началось с хобби, тогда я еще был тинэйджером. Впоследствии мое увлечение переросло в работу. Я сам себе всегда говорил: «Я же отлично играю и хочу заниматься играми профессионально! Разве что-то может мне помешать?».

В далеком 1999 году я принял участие в турнире **CPL**

(Cyberathlete Professional League) в дисциплине Quake III Arena . Тогда мне удалось занять третье место и получить \$4000. Я был счастлив! После этого меня пригласили в Швецию представлять США на чемпионате мира, и я одержал там победу, обыграв ведущих игроков с различных уголков планеты. Затем появились спонсоры, а с ними - и большие деньги. Вот так из простого геймера я стал профессиональным киберспортсменом, зарабатывающим себе на жизнь игрой.

ДЖОНАТАН "FATAL1TY" УЕНДЕЛ ГРАЗГОВОР ПО ДУШАМ

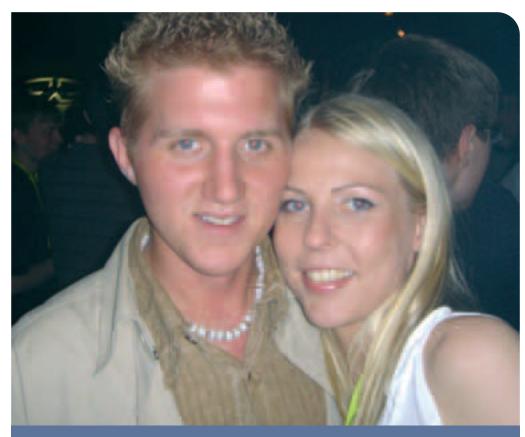
РС ИПТРЫ: Круто! Джон, ты знаменит своими победами в Quake III Arena, ты знаешь эту игру «от и до». Но нам известно, что ты профессионально играл не только в Q3. Какие еще игры сдались великому Fatallty?

Д.У.: Я посвящаю очень много времени какой-то определенной дисциплине, но вы правы, всегда наступает пора менять поле битвы. Quake III Arena была моей первой игрой. Я, что называется, очень хорошо выстрелил и стал знаменитым на весь мир именно благодаря ей. Но время идет, и приходится перестраиваться на другие игры.

Так, в чемпионате по Alien vs. Predator 2 я выиграл новую машину. Потом пришлось переключиться на Unreal Tournament. На МТV, кстати, даже была передача, посвященная одному турниру по UT. Там я выиграл \$10.000. Затем я вновь сменил поле боя, переключившись на Doom 3... и выиграл QuakeCon в прошлом году.

Сейчас я сильно увлекся **Painkiller**, очень много тренируюсь, чтобы победить в турнире CPL World Tour. Скоро выйдет еще какая-нибудь новая игра, и мне придется оттачивать свое мастерство на ней. Я всегда жду новых FPS с грамотным мультиплеером. Уверен, их еще выйдет немало. Конечно, мне вновь надо будет переучиваться, но я ведь профессионал.

РС ИІТРЫ: Принимая участие в различных мероприятиях, ты постоянно путешествуешь по всему миру и посещаешь



Я всегда говорил себе: «Я же отлично играю и хочу заниматься играми профессионально. Разве что-то может мне помешать?»

различные места. Есть ли страна, которая запомнилась тебе больше всего?

Д.У.: Я побывал в разных странах, но я думаю, больше всего удовольствия получил от посещения России. Я был в Москве, «зависал» с Cooller'ом и другими ведущими российскими киберспортсменами. Мне очень хочется

вернуться в Россию, провести там Shootout с российскими геймерами и хорошенько оторваться.

Ребята показали мне Красную площадь, водили по другим красивым местам вашего города. Ну и конечно, мы пили русскую водку. Это было настоящим испытанием! Я, правда, пока еще не могу с вами,

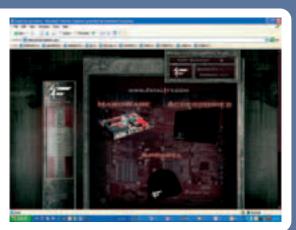
русскими, соревноваться в количестве выпитого!

№ ИГРЫ: И никогда не сможешь! Кстати, расскажи, что происходит на твоем стенде, помимо Fatal1ty Shootout? Д.У.: Ну, мы еще демонстрируем новые продукты от наших партнеров. Abit, Creative и Zalman представ-

БРЕНД FATAL1TY



нлайн-магазин **Fatal1ty** расположен по Oадресу https://store.fatal1ty.com/. На сайте ты можешь отыскать железки, аксессуары и одежду, выпущенные под брендом Джона. К сожалению, на данный момент в магазине представлено не так много товаров, но в будущем ожидается сильное пополнение ассортимента. По крайней мере, компании Creative, Abit и Zalman представляли свою продукцию, рассчитанную на профессиональных игроков, во время выставки ЕЗ, а значит, скоро она появится и тут. Только не забывай, что одна лишь мышка с логотипом Fatal1ty вряд ли сделает из тебя супер-игрока. Ведь хорошее «орудие труда» - это еще не залог успеха.



09 / СЕНТЯБРЬ / 2005 [195]

РАЗГОВОР ПО ДУШАМ | **ДЖОНАТАН "FATAL1TY" УЕНДЕЛ**

ляют новинки, которые скоро появятся в продаже. В арсенале Abit есть новая материнская плата, Creative разрабатывает мышь, клавиатуру, наушники с микрофоном, а также звуковую карту под брендом Fatal1ty для профессиональных игроков. Так что у нас много продуктов, которые мы с радостью показываем публике, и о которых подробно рассказываем.

№ МІТРЫ: А как тебе сама выставка в этом году? Была ли у тебя возможность походить вокруг и осмотреться? Д.У.: Да, я походил по выставке, видел новые консоли, такие, как PS3, Xbox 360, PSP и другие. Также посмотрел на некоторые игры. Здесь, к примеру, представлен Quake IV. Я постоянно интересуюсь, какие шутеры от первого лица находятся в разработке, и что они собой представляют.

РЕМІТРЫ: Давай отвлечемся от работы. Можно личный вопрос? Есть ли у тебя девушка, и если да – что она думает о твоей профессии? Д.У.: У меня нет девушки, но я встречался со многими. Все они считали, что моя профессия прикольная. Единственное, что им не нравилось, –

ДЕНЬГИ ЗА ПОБЕДУ

Редкое мероприятие, связанное с компьютерными играми, проходит без участия Fatal1ty. Обычно Джон устраивает минитурниры, где каждый желающий получает возможность обыграть легенду киберспорта в какойнибудь шутер. Конечно, это мало кому удается, но те, кто смог превзойти Джона на виртуальной арене, уходят домой с приличной суммой вечнозеленых.





то, что меня никогда не бывало дома. Я всегда в дороге, постоянно путешествую. Поэтому у меня пока нет постоянной девушки. Все-таки это тяжело, когда близкого человека нет рядом.

Когда у меня появится возможность чаще бывать дома, тогда я задумаюсь и о постоянной подружке. Или просто найду такую, которая захочет путешествовать со мной по всему миру.

РС ИГТРЫ: Как идут дела с твоим магазином FatStore, появляются ли там новые товары?

Д.У.: Да, например, материнские платы от Abit. Надеюсь, к концу года мы выпустим восемь-десять новых продуктов, которые будут продаваться в розничных магазинах по всему миру. Мне нравится быть причастным к продвижению технических новинок, которые могут быть полезны геймерам по всему миру.

РС ИГРЫ: Выпуск девайсов под маркой Fatal1ty сделал тебя еще более популярным. Бывает ли такое, что тебя узнают на улицах и

просят дать автограф?

Д.У.: Да, такое случается. Недавно вот был во Франции, просто гулял по улицам, вдруг меня остановил какойто парень и закричал: «Вау, Фаталити! Что ты делаешь во Франции, в моем родном городе?». Ну, я ему рассказал, что у меня проходит очередное мероприятие, и пригласил его на шоу. Или, например, еще один случай. В Германии пошел в бар с друзьями. Напротив сидел какой-то парень и поглядывал на меня. Наконец, не выдержал и спросил: «Фаталити, это ты?».

Это приятно, когда тебя узнают на улицах, в клубах, барах, да где угодно. Я же сам скромный парень из Канзас-Сити, и мне интересно, как люди воспринимают мою личность.

РС ИІТРЫ: А вообще, каково это – быть звездой, кумиром миллионов игроков по всему миру?

Д.У.: А я просто остаюсь самим собой. Я предан себе и своим принципам. Конечно, у меня есть большая ответственность перед геймерами –

ведь нужно поддерживать определенный имидж. Моя главная миссия – доказывать, что игровая индустрия развивается, становится более массовой, что многие игроки могут зарабатывать приличные деньги.

Я остаюсь Джоном Уенделом. Став геймером номер один во всем мире, я мог задрать нос. Но я остался самим собой и по-прежнему часто развлекаюсь с друзьями. Когда же время доходит до игры — лучше не шутить со мной, могу и порвать.

РС ИГРЫ: Напоследок, скажи пару слов российским киберспортсменам.

Д.У.: Хочу передать привет всем моим друзьями из России. Я круто «оторвался» в Москве в прошлый раз и хочу приехать к вам в гости снова. Буду отрываться пять дней подряд без сна – только водка и игры! Я хочу вернуться, поиграть с вами и отдохнуть! Спасибо вам за все! Удачи на виртуальных боях!

РС ИГРЫ: Спасибо тебе огромное за интервью! Д.У.: Вам спасибо! Планируешь покупку цифровой камеры, но не знаешь, какую модель выбрать?

Прочитав наш журнал, ты обязательно сделаешь правильный выбор и

НАЙДЕШЬ СВОЮ КАМЕРУ!



Идеальная камера: какая из них твоя?

Выбираем зеркалку и все необходимое к ней.

Обзоры камер Nikon COOLPIX S1, Olympus mju DIGITAL 500, Samsung Digimax V700, Sony Cyber-shot DSC-T7, Canon EOS 350D, Casio EXILIM EX-P505.

Свет мой, зеркальце...

Сравнительный обзор 5 любительских зеркальных цифровых камер.

И конечно, наш суперкаталог.

Более 200 моделей цифровой фототехники с крупными иллюстрациями, техническими характеристиками, оценками и вердиктами.

ВЫБЕРИ СВОЮ ФОТОКАМЕРУ!

HELP.TXT | CHEATS

CODENAME: PANZERS, PHASE TWO

Во время игры нажми клавишу ритем и введи один из представленных ниже читов:

- MRHILTER вызвать подкрепление:
- ICYCLEREPAIRMAN ремонт всей техники;
- SELFDEFENCEAGAINSTFRESHFRUIT режим бога;
- **MOTORHEAD** все юниты уничтожаются с одного выстрела;
- DIRTYHUNGARIANPHRASEBOOK выиграть миссию.



BATTLEFIELD 2

Во время игры нажми клавишу и в окне консоли напечатай указанные команды:

- aiCheats.code TheAllSeeingEyeOfTheAIProgrammer показать полную статистику игроков;
- renderer.drawFps 1 вывести на экран информацию о количестве кадров в секунду;
- aiCheats.code Tobias.Karlsson невидимость для противников;
- aiCheats.code Thomas.Skoldenborg уничтожить всех ботов;
- aiCheats.code
 WalkingIsWayTooTiresome изменить точку появления на карте;
- localProfile.setName [umя] изменить название профайла;
- demo-recordDemo Еназвание ролика] начать запись видео в папку Program Files\EA Games\Battlefield 2 Demo\mods\bf2\Demos directory;
- demo·stopRecording остановить запись ролика;
- gameLogic·togglePause поставить игру на паузу;



- renderer-drawConsole **0** отключить доступ к консоли;
- renderer・drawHud 🛭 выключить дисплей HUD.

Примечание: «0» в строке команды означает, что действие чита отменено, для повторного включения подставьте цифру «1».



ROLLERCOASTER TYCOON 3: SOAKED!

Для активации того или иного режима назови персонажа игры одним из этих имен:

- Make Me Sick все гости заболевают;
- Atari смеющиеся посетители;
- Mouse гости парка останавливаются на месте;
- John D Rockefeller каждый день в вашу казну добавляется \$10000;
- Andrew Gillett увеличивается ценность парка (в первой миссии первоначальное значение этой величины удваивается);
- A Hitchcock нападение уток;
- Ghost Town новые посетители не могут пройти внутрь;
- Chris Sawyer гости парка начинают прыгать;
- **Shifty** гости парка начинают танцевать;
- PhotoStory гости парка фотографируют друг друга;
- **D Lean** свободная камера.

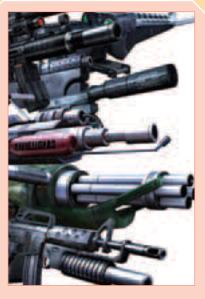
PSYCHOTOXIC: GATEWAY TO HELL

Во время игры вызови консоль с помощью клавиши [...]. Используй приведенные далее команды:

- lua levelend() пропустить уровень;
- lua allammo() восстановить боеза-
- lua medave() получить все оружие;
- lua god() режим бога;
- lua PlayerInvisible() невидимость для противников;
- lua speed(1-99) изменить скорость игры;
- lua PTFly режим полета;
- lua PTLowGoreVersion() уменьшить уровень жестокости;

Для получения необходимого оружия воспользуйся читами:

- lua summon(PickupKnife);
- lua summon(PickupColt);
- lua summon(PickupSocom);
- lua summon(PickupMaclO);
- lua summon(PickupPumpGun);
- lua summon(PickupMlb);
- lua summon(PickupSniper);



- lua summon(PickupGatlingGun);
- lua summon(PickupFlamer);
- lua summon(PickupJackhammer);
- lua summon(PickupUdderGun);
- lua summon(PickupA_Gun);
- lua summon(PickupIonRifle);
- lua summon(PickupPitBull);
- lua summon(PickupSpectreEyes).

ОПЫТ ПРОФЕССИОНАЛОВ – В НОВОМ ВОПЛОЩЕНИИ!

ТЕРИКА ОТ КОМАНДЫ ЖУРНАЛА ТЕГЕТОГІКА ОТ КОМАНДЫ КОМА

ИСТРАНИЦ!!! ИЩИ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ!!!

DRIVER 3

В самом начале игры, когда тебе предлагают съездить за машиной в заброшенный на окраине города отель, есть возможность получить секретное оружие! На втором уровне отеля ты увидишь дверь, немного отличающуюся от остальных (она чуть ярче). Заходи в комнату и забирай автомат узи с несколькими обоймами патронов. Внутри этого помещения, в котором уже давно не было постояльцев, также можно увидеть портрет какого-то человека, возможно, это один из разработчиков игры. Кстати, пройти данную, да и последущие миссии без по-настоящему убойного оружия (например, автомата узи) довольно сложно, так что советуем тебе обязательно заглянуть в эту комнату.



POSTAL 2

В библиотеке есть место, где стоит странный человек, одетый в традиционную арабскую одежду. Он с интересом рассматривает книжный шкаф, в котором лежат различные учебники, в том числе и руководства по проведению террористических актов. Если подойти к террористу и ударить его ногой (лапата и прочие подручные средства здесь не действуют), то камикадзе начнет смеяться, как будто ему рассказали самый смешной анекдот на свете. А если ударить его несколько раз, он достанет из кармана оружие и начнет стрелять во все стороны.

THE PUNISHER

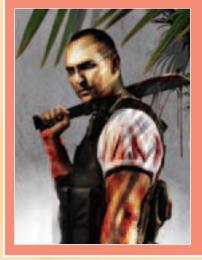


В одном из многочисленных роликов игры *The Punisher* главный герой разговаривает с полицейским, который случайно упоминает в диалоге имя **Мэт Мердок** (Matt Murdock). Этот человек подозревается стражами закона в серии таинственных преступлений. Те из вас, кто хорошо знаком с оригинальными комиксами компании **Marvel**, наверняка вспомнят, что точно так же зовут «в миру» другого супер-героя – **Daredevil**. Говорят, что возможность создания игры с участием этого персонажа, уже поручена создателям «Карателя».



XENUS: точка кипения

В Ксенусе можно найти пародию на один из фильмов об агенте **007 – From Russia With Love.** Чтобы увидеть рекламу-пародию (From Realia with love), нужно лишь внимательно смотреть начальный ролик.



COUNTER-STRIKE



На карте "Arabstreets" можно найти послание от разработчиков. Находится оно рядом с местом появления контров. Но чтобы увидеть его, тебе необходимо использовать команду "noclip". Лети налево до базы террористов. Затем поднимайся по лестнице и проходи через стену. Здесь находится секретная комната.

HALO

Начни игру и пропусти вступительную заставку. Открывай закладку "Multiplayer" и двигай курсор на опцию "Edit gametypes text". Справа ты увидишь небольшую картинку Master chief, вооруженного винтовкой. Прокручивай текст до тех пор, пока не услышите фразу "All your base are belong to us". А если у тебя хватит терпения, и ты решишь задержаться у экрана еще на пять-десять минут, то услышишь еще несколько забавных выражений от главного героя.

HALF-LIFE 2

Второй уровень игры – "A Red Letter Day". Лаборатория, в которой происходит телепортация. Включайте режим прохождения сквозь стены с помощью команды "noclip" и «вылетайте» на улицу. На первый взгляд ничего необычного, но если немного покрутить головой по сторонам, можно заметить несколько островов, парящих в воздухе. На одном из них вы встретите старого знакомого – мистера G-man с черным чемоданчиком в руках.

200 O9 / CEHTAGPb / 2005

СТАЛО





НЕ ПОРА ЛИ СМЕНИТЬ ИГРУ?

- Огромный выбор компьютерный игр
- Игры для всех телевизионных приставок
- Коллекционные фигурки из игр



WarCraft III Action Figure:

Ticondrius

Тел.: (095) 780-8825 Факс. (095) 780-8824



EARTH 2160

МИССИЯ НА МАРС

Команда разработчиков Reality Pump проделала огромную разъяснительную работу. В Earth 2160 шагу нельзя ступить без появления исчерпывающей всплывающей подсказки. Раскрываются тонкости всех исследований, предназначение зданий и юнитов. Тем не менее, наш аналитический отдел обнаружил ряд моментов, требующих пояснения. Все они так или иначе связаны с новыми особенностями игры, отличающими ее от предыдущих эпизодов. Соответственно, нижеизложенная «инструкция по применению» окажется в равной степени интересна как заслуженным ветеранам гибнущей планеты, так и зеленым новичкам, начавшим карьеру только на Марсе.



ЦАРИЦА ПОЛЕЙ



В **Earth 2160** появилась пехота. Несмотря на кажущуюся слабость, эти воины являют собой грозную силу. Их преимущества – дешевизна, малая уязвимость тяжелой артиллерией, универсальность вооружения

(атакуют наземные и воздушные цели). При этом «амазонки» Лунной Корпорации умеют летать, а потому в состоянии осложнить жизнь юнитам, лишенным противовоздушной обороны. Солдаты Евразийской Династии, напротив, могут ползать. Лежа на земле, они получают меньше повреждений. Наконец, пехота с готовностью оккупируют блокпосты и руины, превращая их в хорошие огневые точки.

В ТЕСНОТЕ, ДА НЕ В ОБИДЕ?



Строительство базы претерпело значительные изменения. Отныне нельзя разбрасывать строения абы как, полагаясь на авось. Лагерь ЛК представляет собой несколько башен, обнесенных энергетическим

заграждением. У ЕД совершенно иной принцип. Постройки евразийцев должны быть соединены в единую сеть с помощью наземных туннелей. Таким образом, центр базы следует размещать на пустыре, чтобы можно было легко расширять обитаемое пространство. Тесный лагерь грозит занятными казусами. Например, производство юнитов может остановиться из-за того, что им некуда выходить с завода!

всем покинуть судно!



Еще с *Earth 2150* известно, что техника атлантического альянса (Соединенные Цивилизованные Штаты в *Earth 2160*) работает самостоятельно, а машины ЛК и ЕД управляются людьми. Однако ранее пилоты

представали в форме бесплотных голосов. В Earth 2160 экипаж может покидать боевую технику, а операторы – выскакивать из зданий. Не стоит пренебрегать этой возможностью. Так, атакованный малым отрядом завод может защититься самостоятельно. А водители мобильных комплексов ПВО, столкнувшись с тяжелыми танками врага, в состоянии покинуть машины и сражаться табельным оружием.

ВОЛШЕБНЫЙ РЮКЗАЧОК



В *Earth 2160* появился элемент RPG – герои с инвентарем. Как правило, эти персоны отсиживаются за заборами баз. Однако в тактических миссиях они вынуждены выходить на тропу войны, и вот тут-

то главное – не забыть о пресловутой RPG-составляющей. Вовремя меняя снайперскую винтовку на гранатомет в руках бойца, можно здорово повысить его эффективность. Также герои могут подбирать и переносить ремонтные комплекты для техники, которые полностью восстанавливают «здоровье» машин. Наконец, в рюкзаки опытных воинов помещаются даже ящики с боеприпасами!

3HU/KJIOT

GamePost

Незаменимый помощник при выборе игры



Описание:

В Сан-Андреас слабым не место. Мать главного героя убита. Его семья распалась, и он не знает, где находятся его родственники. К тому же, он умудрился перейти дорогу мафии. Теперь ему предстоит немало потрудиться, чтобы выжить, а затем и подмять весь город под себя. В Grand Theft Auto: San Andreas вы найдете все лучшее, за что мы боготворим серию GTA.

Grand Theft Auto: San Andreas (PC-DVD) Жанр:

\$75.99



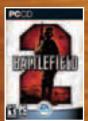
Разработчики Guild Wars взяли все лучшие черты из других MMORPG и смешали их таким образом, что вы забудете обо всем том, что до сих пор раздражало вас в многопользовательских играх. Вы можете встретить новых друзей в городах и крепостях, сформировать партию и тут же отправиться выполнять

Guild Wars

Жанр:

\$69.99

Role Playing Internet Games



Описание:

Популярный онлайновый шутер Battlefield 1942 получает продолжение! Battlefield 2 сохранил весь драйв своего предшественника, обзаведясь самыми новыми видами оружия, огромными локациями и более реалистич-

Battlefield 2 (PC-DVD)

Жанр:

\$21,99

Internet Games

САМАЯ ПОЛНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРАХ

* Огромное

количество

СКРИНШОТОВ

* Исчерпывающие

описания

***** Возможность посмотреть внутренности

коробок

Играй просто!

Тел.: (095) 780-8825 Факс. (095) 780-8824

www.gamepost.ru



СТАРОЕ&ДОБРОЕ



le секрет, что у каждого из нас есть любимый игровой анр. Одни обожают экшены с уклоном в тактику, другим то нраву *FIFA* с *NHL* от ctronic Arts, а третьи наспаждаются <mark>RPG, но не клона</mark>ми *Diablo*, а японской выделство поджанров. Сегодня уже

никого не удивить чудными гибридами вроде Action/RPG/Strategy. Tem один из древнейших игровых жанров чурается персоналки, как монашка распутника. Рагах. И самое обидное, что так было не всегда. И **Mortal bat**, и **Street Fighter**, и выходили и на РС. Неплохо продавались, между прочим.

Порт Mortal Kombat 3 прев-

параметрам консольный ори-

гинал – управление грамотно

раскидали по клавиатуре, а в

плане графики компьютер никогда не знал конкурентов. Не сложилось, не срослось, разлюбилось, разошлось – ситуацию с файтингами на любимой тобой персоналке. Сегодня для того чтобы сойтись в честном спарринге с

тить консоль, а к ней *Tekken* **5, Virtua Fighter 4** или что там продают у тебя в аптеках. Не-

дакция **«РС ИГР»** обожает Soul Calibur II, лучший файтинг для **PlayStation 2**. Такие уж

ли же в тебе классовая ненависть к консолям сильнее, чем у Маяковского к буржуазии, раскопай на антресолях зови приятеля (а лучше нескольких) и вперед, к победе. Смертельная битва только-

> Иван Гусев, ведущий рубрики



MORTAL KOMBAT

ЛЮБОВЬ С ПЕРВОГО УДАРА

начале 90-х годов прошлого века файтинги стремительно набирали популярность. Когда компания Сарсот выпустила Street Fighter II, популярность превратилась в истерию. Никого по большому счету не волновали нелады с балансом в «Уличном бойце». Плевать, что можно пройти всю игру за индуса, используя его способность вытягивать руки и ноги, - стой себе и бей. В Street Fighter II pyбились повсюду.

Серия Mortal Kombat появилась благодаря желанию компании Midway Games погреться у костра, который разожгли другие. Изначально планировался простенький клон Street Fighter II: экзотические персонажи и стандартная боевая модель. Хотели как всегда, а получилось лучше. Mortal Kombat стал легендой.

PLAYER 1 II PLAYER 2

Первую часть Mortal Kombat (1993 год) ругали за один су-

щественный недостаток слишком мало игровых персонажей. Их было всего восемь: Кано, Соня Блейд, Лиу Канг, Саб-Зиро, Скорпион, Джонни Кейдж, Рейден и Рептилия. Плюс два босса: Шанг Цунг, способный принимать облик любого из вышеназванных персонажей, и огромный четырехрукий монстр Горо, волей разработчиков защищенный от любых критических ударов. Впрочем, отсутствие большого выбора не отпугнуло геймеров - слишком уж «богатый внутренний мир» (имеется в

виду, конечно, набор приемов и спецатак) имелся у каждого из участников. Трудно поверить, что геймплей держался на пяти клавишах: два удара руками, два удара ногами и блок.

Чтобы заучить хотя бы часть приемов требовался не один день. Двое игроков могли неделями биться в Mortal Kombat, и продолжать находить новые атаки. Сначала, значит, подсечка, потом проводишь круговой удар ногой, затем захват ногами...

- Ой, а это что такое? Как ты

ЮМОР ПОДНИМАЕТ ФЛАГ

Во время ваяния Mortal Kombat II у разработчиков проснулось чувство юмора. В игре появились колкие шуточки, отпускаемые бойцами во время схватки. К критическим ударам добавились babalities, приемы, превращавшие противника в... ребенка. Самоирония еще никому не мешала, не повредила она и «Смертельной битве»







- Сам не знаю! - пожимает плечами Player 2. Player 2 пытается повторить интуитивно нащупанную комбинацию, а не получается. Вроде бы надо жать «назадназал-нижний удар рукой» и

Вроде бы надо жать «назадназад-нижний удар рукой» и что-то еще. Методом проб и ошибок выяснялось, что телепортация Рейдена – это быстрое нажатие клавиш вверх и вниз, а полет Лиу Канг – назад, назад и верхний удар ногой.

ТАНЕЦ С КУЛАКАМИ

В 1994 году, накануне премьеры Mortal Kombat II, у магазинов, торгующих виртуальными развлечениями, выстроились очереди. Фэны не остались разочарованными - игра превзошла все ожидания. Midway Games учла многочисленные пожелания поклонников и сделала превосходный файтинг, нокаутировавший даже Street Fighter II. И по сей день Mortal Kombat II считается лучшей игрой в серии. Что изменилось? Во-первых, значительно увеличилась

скорость игры. Персонажи стали гораздо быстрее, и тем, кто пытался после МК II поиграть в первую часть, казалось, что бойцы ползают, как черепахи. Во-вторых, Midway избавилась от совершенно ненужной системы очков, начислявшихся за каждый удар. В-третьих, число персонажей увеличили вдвое - до шестнадцати. Азарт зашкаливал, особенно когда ты бился не с искусственным интеллектом, а с соседом по лестничной клетке. Сколько клавиатур было разбито во время таких турниров - не сосчитать! Впрочем, клавиатуры били новички. Опытные игроки знали: победа зависит не от того, насколько быстро ты умеешь нажимать клавиши, а от знания комбинаций и тактики. Ветераны сражались, будто в шахматы играли: караулили «зевок» соперника, отходили

и проводили контратаку, перехватывали инициативу даже, казалось бы, в совершенно безвыходной ситуации. Это напоминало не бездумную драку, а танец.

НЕ ДЛЯ КАЗУАЛОВ

Mortal Kombat II была более яркой, более жестокой, более кровавой, более разнообразной и более громкой по сравнению с оригиналом. Героев игры стали узнавать в лицо. Особо впечатлительные юноши исходили слюной при взгляде на Соню Блейд и совсем не возражали бы побороться с ней на татами. Неудивительно, что киношники поспешили приобрести права на экранизацию игровой серии. В середине 90-х Mortal Kombat просто притягивал к себе успех и деньги. Увы, Mortal Kombat 3 оказалась форменным провалом.

НА ЗАВИСТЬ Консольщикам

RETROGAMES



На протяжении нескольких месяцев *Mortal Kombat 3* была эксклюзивом для PlayStation. Потом пошли порты: на SNES, Sega Genesis, и PC. Компьютерная версия оказалась на голову выше конкурентов — она не уступала в удобстве управления и значительно превосходила в визуальном плане. Кроме того, Mortal Kombat 3 для Windows 95 поддерживала игру по локальной сети, чем не могла похвастать ни одна консоль.

Азарт зашкаливал, особенно когда ты бился не с искусственным интеллектом, а с соседом по лестничной клетке



09 / СЕНТЯБРЬ / 2005 20

РЕТРО | **ВЕЧНЫ**Г **ДЕННОСТИ**





САМАЯ ЖЕСТОКАЯ ИГРА

В свое время Mortal Kombat шокировала общественность искушенными сценами насилия. Здесь бились по-настоящему, а не до первой крови. За это игру ругали столь же яростно, как сейчас серию Grand Theft Auto. Побоявшись гнева гуманистов и политиков, японская компания Nintendo для своей приставки SNES убрала из игры жестокие критические удары, а кровь поменяла на зеленый пот. Однако геймерам не шибко понравились зеленые выделения, больно уж напоминающие сам знаешь что. Версии для других платформ, включая РС, где кровь была похожа на кровь пользовались большей популярностью и быстрее раскупались



Игра многим не понравилась. Midway в очередной раз сильно изменила геймплей и, сама того не желая, отпугнула казуалов. Им, бедолагам, тоже хотелось играть, однако запоминать длинные комбо они не пожелали - слишком сложно. Удары длинной в пять-шесть нажатий клавиш оказались по зубам лишь ветеранам Mortal Kombat, и, конечно же, они без труда выносили новичков. А какой интерес в игре, если ты просто «мясо»? «Мясо» обиделось и ушло. Не помогли ни пятнадцать бойцов, ни удары, от которых противник пробивал своим телом потолок и оказывался на другом уровне.

ОТТОРЖЕНИЕ

Четвертая часть Mortal Kombat не смогла вернуть серии былую феноменальную славу, но и вниманием публики также не была обделена. Игра крепилась на мощном по тем временам 3Dдвижке Zeus. Полностью трехмерные персонажи сражаются на двумерных аренах. В Mortal Kombat 4 впервые появилось оружие, но, как только героя ударяли, он ронял его на пол. Систему комбо перенесли из третьей части практически без изменений. В поддержку МК4 издатель Midway организовал грандиозный промо-тур по США. Однако когда игра вышла, фэны возопили - уж больно сыроватой она оказалась. МК4 страдала от «тормозов», да и дефицит героев и критических ударов подпортил геймплей.

МК4 стала последней «Смертельной битвой», которая вышла на персональных компьютерах. Собственно говоря, после Mortal Kombat 4 высокобюджетные файтинги

на РС кончились. Их просто перестали завозить в наше сельпо. Изредка малочисленные групны энтузиастов пытаются сотворить для

компьютера очередного убийцу Mortal Kombat, но обещания никогда не оправдывают ожиданий.

Приходится признать: жанр не прижился. Видимо, он какимто мистическим образом завязан на телевизорах и геймпадах. Нам остается лишь вспоминать былые дни, злорадствовать по поводу того, что на консолях туго со стратегиями, и надеяться на то, что пятую часть Mortal Kombat завезут-таки и на PC.

После Mortal Kombat 4 высокобюджетные файтинги на РС кончились. Их просто перестали завозить в наше сельпо





ТУРНИР 10 ГОРОДОВ МЫ ЕДЕМ К ВАМ!!!

Дни читателя журналов «Страна Игр», «РС ИГРЫ»

иприла-питиоры 2005 года: 10 сентиоря 20 auryera 13 annyera Велегандика и престо местанеция примень участия в канадреду должны ээригистрироватых или эритом. Не упустите свой шанс!

В рамках мероприятия состоится турнир по

Quake III Arena

Победитель поедет в Маскву!

ВСТРЕЧИ С РЕДАКТОРАМИ ЖУРНАЛОВ, ТУРНИРЫ, КОНКУРСЫ, СОТНИ ПРИЗОВІ

Подрабнаети и рагистрация на сайте: www.tur10.ru

untuned: ILIAGL

партнера



РЕТРО | **ДАЙДЖЕСТ**



Karateka

Жанр игры: Fighting Издатель: Broderbund Software Разработчик: Broderbund Software

Объем: **70 kb** Дата выхода: **1986 год**

В 1986 году, когда вышла **Karateka**, многих из вас, глубокоуважаемые читатели, и на свете не было. Эта игра – один из первых файтингов на персональном

компьютере (жанр зародился чуть ранее на Apple II). Karateka создана знаменитым гейм-гуру Джорданом Мехнером (Jordan Mechner), позднее подарившем миру Prince of Persia. Ты играешь за бойца по имени Каратека. Его цель освободить принцессу Марико, заточенную в замок злодеем Акумой. Четыре цвета, шесть ударов и бесчисленное количество отморозков в рогатых шлемах. На каждом уровне Каратеке надо победить нескольких врагов, число которых зависит от того, насколько быстро ты проходишь игру. Убить могут с одного удара, так что особенно спешить не стоит.



HIR STATE OF THE STATE OF

CONTRACTOR OF THE PARTY OF

Budokan: The Martial Spirit

Жанр игры: Fighting Издатель: Electronic Arts Разработчик: Electronic Arts Объем: 710 kb Дата выхода: 1989 год

Крайне прогрессивная игра для своего времени, с отличной графикой, звуком и интересной боевой системой. **Budokan** – это сборник боевых искусств. В ней нашлось место и карате, и кендо (бои с палками), и схваткам с нунчаками, и другим видам борьбы... Прежде чем принять участие в международном турнире боевых искусств в Будокане, придется попотеть на тренировках. Можно оттачивать мастерство в одиночку, можно с виртуальным инструктором, а можно и в паре с другом. Из любопытных нововведений надо отметить параметр «усталость», влияющий на ход боя. Благодаря этому добить упавшего противника не так и просто. Из минусов: не слишком послушное и четкое управление и малоэффективная система уклонений от ударов.



Street Fighter

Жанр игры: Fighting Издатель: Сарсот Разработчик: Сарсот Объем: 340 kb Дата выхода: 1988 год

Классика файтинга. Ныне игра забыта, и это совершенно справедливо. Главного героя игры зовут Риу, он, как следует из названия, уличный боец. Ему предстоит путешествие по

пяти странам: Япония, США, Великобритания, Китай и Таиланд. В каждой из них Риу сразится с двумя сильнейшими бойцами. Победа с хорошим счетом открывает бонусный поединок. В Street Fighter нет финального босса. Конкретной цели в игре тоже нет. После того как ты победишь бойцов из всех стран, игра начинается заново, только на более высоком уровне сложности. Играть в Street Fighter могут двое, но только в самом начале. Вам нужно будет сразиться друг с другом, и победитель продолжит путешествие, а проигравший пойдет курить на балкон.



Street Fighter II

Жанр игры: Fighting Издатель: Сарсот Разработчик: Сарсот Объем: 3700 kb Дата выхода: 1992 год

Никакая другая игра не повлияла на формирование файтингового жанра столь же сильно, как **Street Fighter II**. Восемь персонажей на выбор, среди которых затесался и главный

уличный боец - Риу. Каждый персонаж представляет свою страну и руководствуется собственным мотивом для драки. Они борются друг с другом и четырьмя боссами. Три кулачных удара, три ножных. Эффект каждого из них зависит от положения героя: стоит ли он на месте, пригибается ли или парит в прыжке. Street Fighter II прославил комбо - для нанесения суперударов и выполнения специальных приемов требовалось нажать конкретную комбинацию клавиш. На долю сиквела «Уличного бойца» выпал феноменальный успех. Атака клонов не заставила себя ждать.



Guilty Gear X

Жанр игры: Fighting
Издатель: Sammy
Entertainment
Разработчик: Arc System
Works

Объем: 1 CD Дата выхода: 2001 год

Guilty Gear X явил нам блеск и нищету файтингов. Нищета выражалась в тотальной двухмерности и не самой качественной, пусть и

ручной работы, анимации. Плоская Guilty Gear X, тем не менее, вдохновлял на подвиги. Футуристический сюжет роли не играл. Персонажей-фриков можно было спутать с героями других файтингов - из общего строя выбивался лишь русич Potemkin. A вот геймплей озадачивал и привлекал одновременно. Столь сложную боевую систему и припомнить-то нелегко. Длиннющие комбо и масса нюансов, которые нужно было держать в уме во время схватки, поставили на Guilty Gear X печать «игра не для всех». Зато ценителям жанра истинное наслаждение гарантировано.



Double Dragon III: The Sacred Stones

Жанр игры: Fighting Издатель: The Sales Curve, Tradewest Inc. Разработчик: Technos Japan

 Согр

 Объем:
 530 kb

 Дата выхода:
 1991 год

Double Dragon III продолжает повествование о приключениях двух мастеров боевых искусств: Билли и

Джимми Ли. Сюжет таков: предсказательница рассказала «драконам» о великом зле, таящемся в Египте, и отправила их за камнем Розетта, чтобы с его помощью уберечь мир от хаоса. Геймплей уступает и *Street* Fighter II, и серии Mortal **Kombat**. Несмотря на то, что в Double Dragon III можно покупать дополнительные трюки, пауэр-апы и жизнь, игре не хватает разнообразия. Набор ударов здесь ограниченнее словарного запаса попугая. Тактики тоже не видно - знай себе тупо лупи по клавишам. Самое страшное – застрять во враге, ведь тогда ты не сможешь наносить удары.



Пусть себе пишут

Спам был, есть и будет. Но вы его даже не заметите.





STREET, BOOK STREET, BOOK STORE STORE

ЛЕГЕНДЫ И МИФЫ MORTAL KOMBAT

ФАЙТИНГАМ НЕ НУЖЕН СЮЖЕТ? ХА!

читается, что настоящее пиво должно быть дорогим... Стоп, это из другой оперы. Попробуем еще разок. Считается, что у файтингов нет сюжета. Мол, к чему отягощать драку прелюдией? Сразу расчехлил геймпад – и в бой. Это не так. У файтингов есть сюжеты, да еще какие! Журнал «РС ИГРЫ» докажет это на примере Mortal Kombat.

А ЧТО, ЕСЛИ?

Непосвященные геймеры с трудом понимают, что происходит во вселенной Mortal Kombat. Им кажется, все просто: есть дюжина злодеев, есть дюжина героев и они дубасят друг друга на арене. Тот, кого уложили на лопатки, проиграл. Тот, кто уложил, победил. Мало кто знает: в играх Mortal Kombat, за исключением первой части, вообще нет победителей. Игры лишь вариации на тему «А что, если бы все было вот так». На эпическую мифологию Mortal Kombat они почти не влияют. Уходят старые герои, рождаются новые. Сага продолжается.



Вместо того чтобы знакомить тебя со всеми креативными директорами **Midway Games**, мы расскажем красивую сказку. Мифология **Mortal Kombat** по своим масштабам уступает разве что карело-финскому эпосу «Калевала» и толкиеновскому «Властелину колец». Чуток. Самую малость. Извини, что история оборвется на полуслове. Скорее всего, в Midway пока сами не знают, чем закончится их сага.

БОГИ И ЛЮДИ

Во вселенной Mortal Kombat существует бесчисленное множество миров. Колдуны, не обремененные плотью и умеющие принимать любое обличье, способны путешествовать между ними. Старейшие боги обитают где-то на небесах, наблюдая за тем, как рождаются и гибнут целые планеты.

В мертвом мире, называемом Незереалмом, обитают злые духи и грешники. Лучшего местечка для мук и самобичевания не найти. Мы называем мертвый мир по-разному: Аид, Геенна, Ад...

После того как на звездном небе появилась Земля, старейший бог Шиннок решил завладеть прекрасной планетой. Для того чтобы другие старейшие не заметили экспансии и не вынесли порицание на партсобрании, Шиннок создал священный



амулет (нечто вроде Кольца Всевластья). Однако на защите Земли стоял молодой бог грома по имени Рейден. Многие годы он сражался с Шинноком, потом, чувствуя, что не сдюжит, вызвал на помощь старейших богов, из тех, что добрее. Вместе они свергли Шиннока в Незереалм. Там в то время заправлял Люцифер. На протяжении следующих нескольких тысяч лет Шиннока наказывали за грехи – исправно пытали.

После того как Земля оправилась после нашествия Шиннока, представители разных народов собрались вместе и построили храм в Гималаях. Там спрятали могущественный амулет Шиннока – никто не хотел, чтобы он попал в дурные руки. Рейден назначил четверых божественных стражей, которые должны были беречь амулет. Пока амулет оставался в храме, у



Шиннока не было шанса покинуть Незереалм. Спустя столетия люди забыли Шиннока и его амулет. Сохра-

Шиннока и его амулет. Сохранилась единственная карта, на которой указывалось, как попасть в храм в Гималаях.

ШИННОК НА СВОБОДЕ

Эдения когда-то была густонаселенным миром, похожим на Землю. Ею управляли король Джеррод и королева Синдел. Милая планетка вызывала зависть у многих богов. И однажды темный император Шао Кан вторгся в Эдению, прикончил Джеррода и женил на себе королеву. Затем он высосал жизненные силы планеты, превратив ее в пустыню. От такого беспредела Синдел тронулась разумом и покончила жизнь самоубийством. Спустя еще тысячелетие колдун Кван Чи надумал освободить Шиннока, чтобы погреться в тени его величия и обрес-







LINK TO PAST | RETRO



ти новые силы. Вместе они прикончили Люцифера. Впрочем, управлять Незереалмом – удовольствие сомнительное. Огонь, сера – больше здесь ничего нет. Шиннок решил превратить Незереалм в физический мир. Он придал демонам обличье людей и попытался сделать Землю из Ада. Не вышло.

Шиннок не мог покинуть Незереалм без священного амулета, хранившегося в гималайском храме. Карту, на которой был указан путь к нему, стерегли монахи Шаолиня. Сколько раз Кван Чи ни пытался завладеть ей, у него ничего не получалось.

СМЕРТЕЛЬНАЯ БИТВА

Вскоре после того как Шао Кан подчинил Эдению, сразу нескольким мудрецам Земли было видение темного императора. Для того чтобы предотвратить вторжение на Землю, они организовали турнир. Его проведением занимались шаолиньские монахи, а назывался он, как ты,

наверное, уже догадался – Mortal Kombat. Едва одно по-коление сменяло другое, на турнир созывались лучшие бойцы двух миров: нашего и того, которым управлял Шао Кан. По договоренности, если воины Кана выиграют десять турниров подряд, темному императору позволят вторгнуться на Землю и делать, что пожелает: коллекционировать бабочек, зависать в Лас-Вегасе или уничтожать все живое...

Могучий воин Шанг Цунг, рожденный на Земле, но служащий Кану, одержал девять побед подряд в турнире. Победив лучшего бойца планеты Кунг Лао и заполучив его душу, он узнал местонахождение карты, на которой отображен путь в секретный храм в Гималаях. За десять . лет до следующего, решающего турнира, Шанг Цунг заключил сделку с колдуном Кван Чи. Шинноку пообещали указать, где хранится карта, а он дал бы взамен Шао Кану возможность преодолеть врата, связывающие Землю и бывшую Эдению. Победа в десятом турнире теряла смысл.

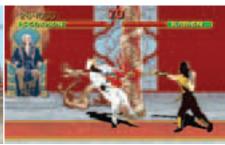
Хочешь знать, что было дальше? Ну уж нет, извини. Зачем нам портить тебе удовольствие от игры? Лучше купи *Mortal Kombat 3* и сразись с силами Шао Кана, атакующими Землю. Судьба планеты в твоих руках, боец!

ХИТРЫЙ БИЛЛИ

Десять лет назад на ЕЗ творилось примерно то же самое, что и в этом году. То есть компьютерные игры представлены были, но будто для галочки. В РСстане приуныли. Гоголем ходил лишь Билл Гейтс (William Gates) Перед выпуском Windows 95 его компания заручилась поддержкой Midway Games. Когда объявили о том, что файтинг Mortal Kombat 3 будет портирован на Windows 95, и показали демо-ролики, окружающие удивленно закивали. Некоторые только тогда поняли, что «Окна» намерены прийти в нашу жизнь всерьез и надолго.









09 / СЕНТЯБРЬ / 2005

РЕТРО I **НОВОСТИ ВРЕМЕННЫХ ЛЕТ**



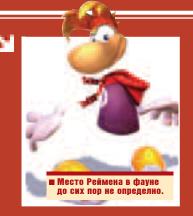
ARREST CHIEF CALLS OF THE ACT



HIRLAND CONTRACTOR AND ADDRESS.

визит сони

Осенью 1995 года в центре внимания геймеров находились вовсе не компьютерные игры, a Sony PlayStation. В субботу, 9 сентября состоялась североамериканская премьера консоли. За два дня покупатели расхватали порядка ста тысяч приставок по цене 299.99 долларов. 29 сентября консоль добралась до Англии, а оттуда зараза перекинулась в Европу. В то же время Virgin Interactive выпустила электронную версию знаменитой настольной игры Monopoly. Activision анонсировала Mechwarrior 2. Microsoft же была занята китайской версией Windows 95.



РЕЙМЕН И ПАПА

Десять лет назад на свет появился чудной зверек по имени Рэймен. Изначально *Rayman* разрабатывалась компанией Ubisoft для приставки Atari Jaguar, однако после щедрых посулов Sony приоритеты изменились, и Рэймен убежал на PlayStation. До персональных компьютеров внебрачный ребенок французского гения Мишеля Анселя (Michel Ansel) добрался лишь в апреле 1996 года. Ансель с той поры успел наклепать еще пару игр о Рэймене, затем сотворил чудесную **Beyond Good** & *Evil*, а сейчас трудится над King Kong.



тент, созданный разработчиком Valve, три самых популярных мода к игре и для вкуса добавить сам Counter-Strike. К тому времени «Контра» уже стала онлайновой игрой номер 1, так что успех нехитрой коллекции был обеспечен.

- Онлайновая аудитория Half-Life ежегодно вырастает на 500 процентов, - с гордостью заявил директор Valve Гей6 Ньюэлл (Gabe Newell), постеснявшись добавить «почему бы этим не воспользоваться». -Counter-Strike - ключевая часть нашей стратегии в онлайне. Появление в продаже диска для тех, кто хочет играть в Counter-Strike, но не желает покупать Half-Life, не сделало «Контру» платной. Хотя идея имела место быть, но Valve не рискнула.

БОЛЬШИЕ ДЕНЬГИ



Шведская компания MindArk запустила сайт своей онлайновой ролевой игры Project Entropia. Только что анонсированная футуристическая MMORPG вызвала большой интерес. Во-первых, разработчики пообещали, что в мире Project Entropia смогут одновременно пребывать более миллиона пользователей. Во-вторых, игра будет бесплатной. В-третьих, в Project Entropia центральное место отвели товарно-денежным отношениям и реальным деньгам. Оружие и скиллы можно купить у других игроков. Из монстров валится сво-

бодно конвертируемая валюта. Хочешь собственный замок с видом на море - покупай. MindArk решила вывести онлайновые игры на новый уровень, а также пообещала появление касты богатых профессиональных киберспортсменов. До релиза Project Entropia добралась лишь в 2003 году, и славы не снискала. Революции в мире MMORPG не произошло.

ЖЕСТОКИЕ СЕНАТОРЫ



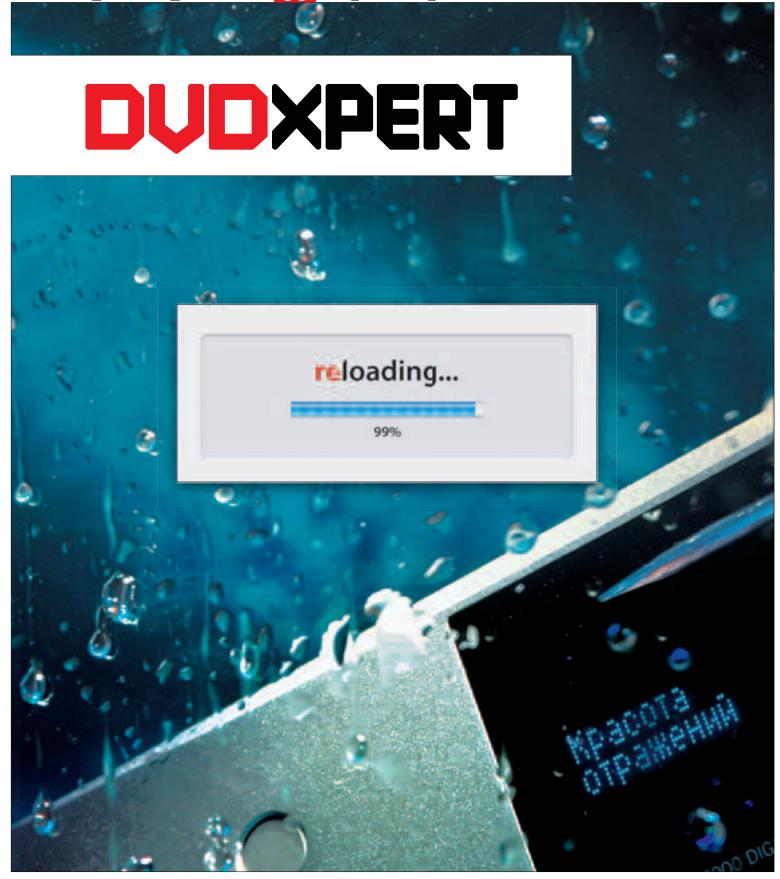
рий Grand Theft Auto, Manhunt и подобных игр с трудом аргументируют

свою позицию, поскольку сами в них не играли, но нехватку опыта компенсируют пылкостью речей. И знаешь, пять лет назад творилось то же самое! В сентябре 2000 года в американском Сенате разгорелась дискуссия: «Что нам делать с этими кошмарными играми?». Объектами нападок избрали Mortal

Kombat и Night Trap. Геймеры подняли законодателей на смех, поскольку обе

из названных игр вышли еще в первой половине 90-х. Вашингтонские законодатели поднатужились и вспомнили новинку Soldier of Fortune. Bnpoчем, демагогия так и не вылилась в реальные действия, а жаркие дебаты

продолжаются и ныне, и присно, и во веки веков.



Домашний кинотеатр дает возможность не выходя из дома видеть, слышать, чувствовать красоту мира.

> «DVD Эксперт» помогает выбрать лучшую технику для домашнего кинотеатра.

В сентябре встречайте обновленный

DVD Эксперт!

На письма отвечал Даниил Леви

КРЕДО РУБРИКИ: ВСЕГДА ПРАВ ТОЛЬКО ПОЧТАЛЬОН

письмо номера

Здравствуйте!

У меня проблема: моя мама очень боится ваших плакатов. Когда она заходит ко мне в комнату, ей даже плохо становится. В особенности от постера **Bloodline**. Подскажите, пожалуйста, что мне делать?

Николаев Илья [No9Sniper@yandex.ru]

Привет, Илья.

Да, с мамой у тебя серьезные проблемы. Я бы даже сказал, очень серьезные. Но не все так безнадежно - из каждой проблемной ситуации можно найти выход. Попробуй делать так, чтобы, когда мама входила в комнату, постеров на стенах не было. Ты ведь можешь снимать их утром и снова вешать только ночью, чтобы ни одна живая душа кроме тебя не увидела этих прекрасных до ужаса плакатов. Я, в свою очередь, обязательно проведу с дизайнерами воспитательную работу, дабы впредь у нас на постеры попадали только покемоны и герои советских мультиков. Ну, а чтобы твоя мама не сильно расстраивалась, мы дарим тебе эксклюзивный плакат с очень известной зверушкой. Наслаждайся!



Женя Соболевский, всегда покупавший журнал «РС ИГРЫ» только по цене в 140 руб., спрашивает, стоит ли ему поддерживать торговцев, которые продают наш журнал по 50 рублей? Евгений беспокоится, что эти продавцы могут оказаться недобросовестными, ведь они не поддерживают рекомендованную издательством цену. Дорогой Женя, огромное спасибо за информацию. Таких торговцев в твоем городе больше нет. Продолжай держать нас в курсе событий.

тривет всей редакции журнала «РС ИГ-РЫЗ»! Я не могу позволить себе приобретать ваше издание постоянно, поэтому покупаю его время от времени. Меня интересуют следующие вопросы:

- 1) Когда выйдет *Mafia 2,* и выйдет ли она вообше?
- 2) Где можно достать офф-лайн версии вашего журнала вроде тех, что вы публикуете на дисках?
- 3) Я разместил в интернете свой сайт, посвященный игре **Need For Speed: Most Wanted**. Он находится здесь - http://NedFor-SpedMostWanted.narod.ru. Пожалуйста, если вам не сложно, посмотрите и скажите, чего на сайте не хватает. Только не судите строго!

Тетеринов Андрей (andrei_teterinov@mail.ru)

Приветствую тебя, Андрей из г. Караганда. Жалко, конечно, что наше правильное издание ты покупаешь только иногда. Надеюсь, мои подробные ответы и вообще уделенное тебе внимание подтолкнут тебя к единственно верному поступку – оформлению годовой подписки.

- 1) Как ни прискорбно это осознавать, продолжения хита 2002 года выделки на горизонте не видать. Ребята из чешской Illusion Softworks сейчас корпят над проектом Enemy in Sight, откликающимся на позывные «тактический шутер», «Россия против Америки с использованием современной техники» и «снова Холодная война». Кстати, если тут кто-то думает, что в сингле нам позволят управлять каким-нибудь пафосным отечественным отрядом специального назначения, он вводит себя в заблуждение. Чехи посидели, подсчитали кое-что на своих чешских калькуляторах и поняли, что делать игру для далекой Америки гораздо выгодней. С этим, согласись, трудно спорить.
- 2) Есть два легальных способа лишить нас заслуженной прибыли забрать журнал с диска или скачать с сайта www.gameland.ru. Остальное чистой воды махинация, которую мы, конечно же, готовы всячески журить и изводить доступными способами. Кстати, «вроде тех, что вы публикуете на дисках» называ-

ется pdf-версией. Очень легко запомнить.
3) Не буду лукавить – спецом в области дизайна себя никогда не считал, а потому всегда соглашался с мнением своих более продвинутых коллег. Но я бы все же посоветовал тебе обзавестись более вменяемым доменом (ты ведь знаешь, что такое домен, верно?) и сделать так, чтобы твоя страница не встречала пользователя огромными цифрами «404» и весьма загадочной надписью: «Ой. Страницы, к которой вы обратились, почему-то нет».

адите предо мной! Я - великий Бог скота Велес! Вы прогневали меня, и я пришел, дабы покарать вас! Ладно, это я пошутил. Просто говорить «Здравствуйте, дорогая редакция» мне, языческому Богу, как-то не солидно.

Не поверите, но у нас в пантеоне ваш журнал любят и читают. Мы даже подумывали перевести вашу редакцию в младшие Боги, но в начальстве испугались, что ваш главред свергнет Перуна и завладеет его троном. Снова, наверное, не поверите, но мы тут очень любим игры. Вот сейчас слышу, орет мне Перун: «Велес, как разгоняться на велосипеде в GTA: San Andreas?». Тьфу, ламер. У нас тут у каждого свои вкусы. Я, например, люблю жареных бычков... Ой, простите. Предпочитаю я на самом деле симуляторы злодеев.

Так, ну а теперь по делу. Мне очень нравится ваш журнал, он такой информативный и интересный... Только вопросик есть - вы не могли бы издавать его на старославянском языке? А то читать как-то трудновато.

Но это не все. Мы, Боги, конечно, познали все тайны мироздания, знаем, когда будет третья мировая, где находится священный Грааль, даже помним все секреты **Doom 3**, но мы понятия не имеем, когда же выйдет **S.T.A.L.K.E.R.** Может нам все-таки стоит поторопить разработчиков, как считаете?

Ладно, что-то затянулось мое письмо, пора закругляться. Я благословляю ваш журнал. Да не съест вашу типографскую краску саранча, да не нападут на вашу редакцию голодные шакалы.

Эльдар Бурнашев veles7@mail.ru

О НАБОЛЕВШЕМ | ПОЧТА

О, великий Ве-[⊥]лес, владыка всего скота земного, не гневайся на нас, простых смертных! Не желали мы скососедской, тинки ей-богу не желали! Люди мы бедные, кроме журнала делать ничего не умеем - у нас даже подсолнухи перед редакцией не растут... Молим тебя, о величайших из великих, не наставляй на нас рога свои грозные, не лишай последнего куска хлеба, не отбирай у детей наших их светлое будущее! Не нужна нам ни тайна Грааля, ни секреты «Дума» Кармаковского, ни тем более дата третьей мировой. Просим только об одном - пожалуйста, больше не бей нас!.. Аa-a...

Вы пришли на работу. Что вы будете делать: Обсудить план публикаций издателем интервью у разработчика Принять частие

Ладно, пошутили и

хватит. Перейдем лучше к вопросу, который волнует не только тебя, но, уверен, и большую часть читателей. Естественно, речь не о старославянском, а о S.T.A.-L.K.E.R... Эх S.T.A.L.K.E.R. Как бы это помягче сказать. В общем, не хотел я тебя сильно расстраивать, но, боюсь, все же придется. Раньше, если помнишь, проект **GSC** имел хоть какую-то дату релиза. Теперь же он окончательно вошел в ряды многочисленных долгостроев и обзавелся не внушающим оптимизма ярлычком "When it's Done" (по неофициальным данным -2006 год - прим. ред.), что в переводе на великий и могучий звучит так - «Когда захотим, тогда и выпустим». Чтобы, значит, все знали, кто в доме хозяин!

обрый день. Очень долго я терпел, Глядя на то, как читатели расхваливают ваш журнал, решил, что пора, наконец, опустить вас с небес на землю. Вы радуетесь восторженным отзывам детишек, хотя журнал ваш ничем не лучше любого другого - у вас такие же приторно-сладкие рецензии и завышенные оценки. Вы, конечно же, не хуже меня понимаете, что абсолютное большинство выходящих сейчас игр являются [очень некрасивое слово, означающее естественные отходы животного ми-

ра - прим. ред] по части увлекательности игрового процесса, а ведь это самое главное, ради чего стоит их покупать. Вы же оцениваете игры только с технической стороны и считаете, что этого достаточно. И что такое «мнение редакции»? Вы прям всей редакцией чтоль игры оцениваете? Лучше посадите за компьютер [еще одно некрасивое слово, означающее умственно отсталого человека - прим. ред.], он вам быстро игры отсортирует, причем качественно и недорого, а сами в это время занимайтесь тем, что умеете. Я бы больше вас уважал, если бы вы на каждую отрецензированную игру выкладывали демку, чтобы у нас, читателей, была возможность составить свое собственное мнение. Вот так! Свои предложения по улучшению я вносить не буду, потому что вы, как кот Васька, который слушает, да знай, сметану лопает, поэтому всего хорошего! Знайте - вас не все любят!

P.S. Пишу с ошибками, потому что у вас все равно не хватит смелости опубликовать мое мнение.

grish-k@yandex.ru

Как видишь, смелости у нас хватило. Причем не только опубликовать, но и исправить тонну нарочно допущен-

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

БУДУЩИЙ РАЗРАБОТЧИК CTTPALLINBAET

Не так давно обсуждали эту тему, но хотелось бы снова поднять вопрос. Появится ли в журнале рубрика «Создание модов к играм»?

ОТВЕЧАЕТ SEM4Работы над этим разделом ведутся, но назвать хотя бы примерную дату появления рубрики в журнале пока

ЧЕСТНЫЙ ЧИТАТЕЛЬ ПРОСИТ Уберите, наконец, читы и пасхальные яйца. Они занимают две страницы журнала, а толку от них - ноль.

OTBEHAET BCE TOT WE SEM4 ОТВЕЧАЕТ ВСЕ ТОТ МИЦА ОСТАнутся, ибо они нужны.

ЛЮБОПЫТНЫЙ ЧИТАТЕЛЬ СПРАШИВАЕТ

В каком-то номере один читатель писал, что в его городе продают диски с эмблемой вашего журнала. Вы тогда ответили, что sem4 поедет к ним и разберется. Ну, так что, разобрался? Фотографии бы показали.

ОТВЕЧАЕТ ПОЧТАЛЬОН Да, разобрался. Но вот фотки выложить не можем - Семен был слишком жесток.

ОПЕРАТИВНЫЙ ЧИТАТЕЛЬ СПРАШИВАЕТ

Почему вы зачастую публикуете рецензии через месяц после выхода игр?

РЕДАКЦИЯ ОТВЕЧАЕТ

К сожалению, так оно и есть. Если игра выходит, к примеру, 10 июля, она попадает только в сентябрьский номер. Такова специфика работы над журналом

. Письма присылайте по адресу 101000, Москва Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику "О наболевшем"». Электронные письма ждем на адрес post@pc-games.ru

ПОЧТА І О НАБОЛЕВШЕМ

ных тобой ошибок. Критики мы не боимся и готовы отвечать за свое детище по всем статьям. Итак. Про [первое некрасивое слово - прим. ред.] ты не прав - игр с увлекательным игровым процессом сейчас выходит предостаточно. Конечно же, появляются и те, которые за красивой графикой и обилием слепящих спецэффектов скрывают неполноценность геймплея. Яркий пример - относительно недавняя Тhe Settlers: Heritage of Kings, волей разработчиков превратившаяся в очередной **Warcraft**. Вот только «Варик» живет за счет раскрученного сервера battle.net. Пятым же «Сеттлерам» подобное вряд ли светит. А вот тебе обратный случай - Тhe Bard' Tale. Ужасный внешний вид, но великолепная начинка. Хотя здесь отсталость графики можно считать даже плюсом. Она - фильтр, отсеивающий тех, кто садится за компьютер не ради игры, а ради красивой картинки.

Мнение же редакции действительно является мнением всей редакции. Мы сначала вместе садимся играть - один отвечает за стрейф, второй орудует мышкой, третий дает ценные советы из-за спины первых двух а потом под вечер дружно начинаем игру оценивать. Тексты, кстати, мы тоже пишем сами. Но в целях конспирации подписываемся именами несуществующих авторов.

Насчет [правильно, второе некрасивое слово - прим. ред.] тоже позволю себе с тобой не согласиться. Мы таких товарищей за написание статьи никогда не посадим. Посадим только за воровство. Шутка.

ривет лучшему журналу о компьютерных играх! Лежал я тут как-то на днях и думал об играх, которые вскоре появятся на прилавках магазинов. Размышлял я в основном о тех проектах, информацию о которых нашел в разделе «Игровые релизы». Читая эту рубрику, я стал придумывать собственные игровые идеи. К примеру, почему бы не сделать игру в стиле *GTA* или *Xenus*, но чтобы перемещаться можно было по всему миру (круто, правда?). Или, например, создать экономический симулятор вашей редакции! Чтобы самому брать интервью у разработчиков и киберспортсменов, писать рецензии на игры, устраивать конкурсы и т.д. И обязательно включить в игру состав всей редакции. Обязательно над этим подумайте.

А насчет новинок игрового мира у меня есть очень важный вопрос. Готовится ли к выпуску новая игра про Симпсонов? Если да, расскажите о ней подробнее.

Заранее спасибо, желаю успехов! Игорь Зайцев (wolf157@mail.ru) Привет, Игорь!

Намедни за бутылочкой чая обсудили идею экономического симулятора редакции и пришли к единому мнению - понравится он многим, кроме нас самих. Представляешь, возвращаюсь я после тяжелого рабочего дня домой, включаю компьютер в надежде расслабиться и пару часиков насладиться последними новинками игровой индустрии, а на экране – бац! - снова родной офис, знакомые лица и ворох привычных проблем. Каково, а? Хотя, признаюсь, я бы, появись такая возможность, обязательно опубликовал в виртуальных «РС ИГРАХ» парочку материалов, не прошедших реальную цензуру... Хе-хе. С Симпсонами вынужден тебя расстроить - новых приключений известных героев ждать в ближайшее время не следует. Все, что нам остается делать, так это довольствоваться юморной The Simpsons: Hit & Run.

ривет, редакция журнала «РС ИГРЫ». Вот решил вам написать письмецо. Темы пиратства и влияния игр на человека уже поднадоели, поэтому я решил задать вам парочку вопросов. Во-первых, я уже неоднократно замечал, что при выставлении общей оценки игре вы лукавите. Например, в рецензии на Ski Racing 2005

КОНКУРС ISIC.ru при информационной поддержке журналов «РС ИГРЫ» и «Страна ИГР» объявляет о начале конкурса

Лето! Отдых! ISIC! Я!

Если ты умеешь хорошо отдыхать, любишь фотографировать и являешься владельцем карты ISIC – значит

этот КОНКУРС для ТЕБЯ!

Для участия в конкурсе:

📐 сделай прикольный снимок себя или своих друзей во время летнего отдыха.

▶ укажи номер карты ISIC (правый нижний угол) в письме

📐 пришли фото и номер карты в компанию «Спутник-ISIC» до 1 октября 2005 года на myisic@isic.ru или почтовый адрес: 119334, Косыгина, д. 15, оф. 16, «СПУТНИК-АЙСИК».

Бери своих друзей и отправляйся на портал www.isic.ru, где с 11 сентября начинается голосование за самое лучшее фото «Лето! Отдых! ISIC! Я!».

Итоги будут объявлены 1 ноября. Лучшие работы опубликуют на портале ISIC.ru и в журналах «РС ИГРЫ», «Страна ИГР». Лучшие фотографы получат лучшие ПРИЗЫ от компании «Спутник-ISIС» и партнеров.

До встречи на www.isic.ru

Хит-парад ISIСкидок в Москве Август 2005

1. «МДМ-КИНО» - до 35% на покупку билетов пн-пт

- 2. FOTOD.ru стоимость печати фотографий 10x15 с цифровых носителей 2.70
- 3. Боулинг-клуб «МАНЕЖ» 1 час игры в боулинг 290р + 2 напитка
- 4. Internet-центры «САГЕМАХ» скидка на INTERNET, 15% на меню 5. Сеть кофеен «КОФЕ ХАУС» 10% до 18:00
- 6. Сеть обувных магазинов «Camelot» 5%
- 7. Молодежная одежда, обувь, аксессуары «EXTRA» 10% 8. Клуб «Мистер English» 10%
- 9. Московский Центр Современного Танца 10%
- 10. Клуб «ZONA» бесплатный вход в пн, вт, ср, чт.



вы написали общую оценку 7.0, когда интересность, графика, звук и дизайн были оценены на 6 баллов, и только интерфейс удостоился цифры 7. А в материале про **Psychotoxic** вышло все наоборот - вы занизили оценку. Растолкуйте мне, почему это происходит?

Во-вторых, почему все яйца (да-да, именно пасхальные) вы берете из интернета, а не предлагаете присылать их вашим читателям? Я думаю, так журнал стал бы более интерактивным.

С уважением,][ak(cherep)

🖃 Приветствую тебя, череп хакера! $^{-\!\!\!/}$ Спасибо тебе и за письмецо, и за то, что, наконец, решил его нам написать. Приглашаю тебя принять участие в программе «Нет проблем с доктором Курпа... т.е. Леви».

Что же, мне очевидна та боль, что кроется внутри тебя и не дает тебе спокойно смотреть на наши оценки игр. Не волнуйся, такими психическими расстройствами страдают многие наши читатели, в этом нет ничего страшного. Для того чтобы избавить тебя от недуга, я расскажу, каков главный принцип выставления итоговой оценки. Она (оценка, конечно же) не обязательно должна являться средним арифметическим из всех остальных оценок. К примеру, графику и звук мы можем оценить на два балла, а в итоге поставить игре восьмерку. В этом нет ничего странного. Напротив, эта система очень выгодна для тебя. Ты видишь и общую оценку, на которую, по мнению автора, тянет игра, и оценку отдельных параметров. Таким образом, ты обладаешь достаточной информацией, чтобы составить единственно верное (читай - твое) мнение об описываемой игре. Таков наш принцип, и отступать от него мы в ближайшее время не намерены. Разве не прекрасно?

Про яйца (конечно же, пасхальные) ты не прав. Откуда, интересно, их будут брать читатели? Сами придумывать? Слышал поговорку - «Умный в гору не пойдет, умный гору обойдет»? Вот мы и стараемся выполнять роль умного. Вроде получается.

Здравствуйте, многоуважаемая редакция Зжурнала! Большой привет каждому из вас. Пишет вам Аня из Москвы. Я обожаю игры и ваш журнал. В июльском номере мне очень понравилась статья «Реклама и Product Placement в играх». Мне было особенно интересно ее почитать, так как я учусь на маркетолога. Действительно, рекламы в играх становится все больше. Что будет дальше? Мне кажется, это очень хорошо, что производители могут рекламировать

свой товар не только на телевидении, в прессе, на стендах и т.д., но еще и в компьютерных играх. К тому же, для разработчиков это тоже выгодно. Для нас же рекламы, по-моему, хватает, но здесь мнения расходятся. Лично я считаю, что реклама делает игру хоть немного, но реалистичней. Эти плакаты, вывески - все, как в жизни.

Еще в июньском номере я прочитала статью об *Unreal Tournament 2007* и уже тогда поняла: пора начинать собирать новый компьютер.

В основном я играю в экшены от третьего лица и шутеры, а стратегии вообще не воспринимаю. Как говорится, о вкусах не спорят. За играми я провожу достаточно много времени. Но мне очень сложно найти игру, которая действительно впечатлила бы меня. Те игры, которые захватывают дух, я уже прошла, а проходить одну игру десять раз мне как-то неинтересно.

В принципе, претензий к вашему журналу у меня нет, несмотря на то, что у многих ваших читателей не работает DVD. Люди, очнитесь, это ведь не конец света! Прекратите, наконец, обвинять редакцию во всех смертных грехах!

Как и многие геймеры, я жду выхода **5.Т.А.L.К.Е.R**. Жаль, конечно, что игра появится еще не скоро. Ладно, буду ждать новых разработок.

Интерактивные развлекательные системы

- Развлекательные ПК
- Игровые приставки, манипуляторы и аксессуары
- Программное обеспечение
- Мобильные развлекательные устройства

Аудиовизуальные развлекательные системы

- Домашние кинотеатры
- Hi-Fi, High End компоненты
- Системы спутникового и цифрового ТВ
- Фильмы и программы на DVD и CD

Инновационные электронные развлечения Системы «Умный Дом»

Генеральный информационный спонсор: Радио РОКС Официальный партнер: РАТЭК Информационная поддержка: Mobile News, PC Gamer, PC Игры, Play,

Stereo&Video, Т3, Total Film, АудиоМагазин, Жилая Среда, Игромания, Компьютер-Ргісе, Навигатор Игрового Мира, Страна Игр, Техно Бизнес Маркет,

Электроника: производство и торговля, Эра DVD Интернет-поддержка: hi-fi.ru, ixbt.com, peterlink.ru, price.ru

Организатор: ИВЦ «РЕАЛ» тел./факс: (812) 717 6446, 717 6089 e-mail: info@real-fair.ru



выставка электронных ДОМАШНИХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ







Вам же желаю больше читателей и поклонников (в т.ч. поклонниц), процветания и удачи.

Аня Ремизова

Привет, Аня. Очень понравилось твое письмо – подробное, интересное, аккуратно и грамотно написанное. Молодец. Статья о рекламе в играх понравилась и нам самим – материал получился очень обширным, освещающим проблему с разных сторон.

Лично мне реклама в играх тоже мешать не будет. Разве плохо, если в каком-нибудь «Ночном Дозоре» около метро ВДНХ будет висеть плакат известного сотового оператора? Согласен, это лишь прибавит проекту столь требуемой игроками реалистичности. Москва и другие крупные мегаполисы немыслимы без рекламы, так почему бы не показать эти города такими, какие они есть на самом деле? Но все, конечно, хорошо в меру. Вряд ли кто обрадуется, если каждые пять минут на экране будет появляться окно «В нашем магазине появилась новая осеннезимняя коллекция».

А представляешь, что будет, если в игры придет социальная реклама? Заходишь, значит, в какой-нибудь бар, и тут из динамиков доносится монотонный мужской голос: «Чрезмерное употребление пива может нанести вред вашему

здоровью». И все – game over. За несоблюдение правил.

Здравствуйте, редакция «РС ИГР». Пиз шет вам Виталий из Новосибирска. Мне
13 лет. Я очень люблю играть в компьютер. Нельзя сказать, что я являюсь ярым
поклонником вашего творения, но оно мне
все-таки нравится. Хочу спросить: почему
вы не сделаете телевизионную передачу
на каком-нибудь канале? Я не видел по телевиденью программ о компьютерных
играх. На вашем же журнале очень хорошо
смотрелась бы надпись «теперь и на ТV».
Кстати, не могли бы вы написать, что лучше: PlayStation 2 или Xbox? И еще, что такое Sory PSP? Опубликуйте, пожалуйста,
мое письмо.

С уважением, Виталий.

Здравствуй, Виталий. Пожалуйста, публикуем, а заодно и отвечаем. Идея с собственной передачей, конечно, заслуживает внимания. Но, я думаю, ты смотришь на мир не сквозь розовые очки и понимаешь, что для запуска передачи нужны большие, очень большие деньги. Вот даже больше той суммы, которую ты представил, когда читал «очень большие». Если у тебя или твоих родителей есть такое количество дензнаков, давай дружить. Мы пригласим в качестве ведущего Леонида Парфенова – опыт **GameLand**

Award показывает, что звезды экрана могут выступать ведущими игровых шоу. Для эфира мы, естественно, выберем прайм-тайм на самом популярном телеканале. Если ты готов к таким подвигам, немедленно связывайся с нами – мы все с нетерпением ждем твоего звонка.

Что же касается приставок, то лучше, кстати, дождаться выхода Xbox 360 и посмотреть результаты первых тестов, тогда и определишься. A PSP (PlayStation Portable) это новомодный гаджет от Sony, которым обзавелись практически все сотрудники редакции самого правильного. Отличная штука, стоит заметить. Мы, кстати, одну разыгрывали в 8ом номере. Так что поспеши, вдруг еще успеешь принять участие в конкурсе.

Тривет, «РС ИГРЫ»! С кем, как не с вами, мне поделиться своей радостью!? Сбылась моя мечта. Теперь у меня есть интернет. Я живу в общежитии, поэтому даже не надеялась на такое чудо. Я, как и большинство девчонок, имеющих компьютер, фанатка The Sims 2. На DVD дисках к вашему журналу я еще не видела ни одного дополнения к этой игре. Это очень печально. Мне кажется, многие будут рады, если вы исправите это недоразумение.

В остальном к вам претензий нет. Желаю удачи. Пока.

Таня [tanyamarsh@rambler.ru]

Привет, Татьяна! Передавай привет своим сокамерни... т.е. соседям по общежитию!

Возмущенный недоразумением с дополнениями к The Sims 2, я направился в комнату дисковиков, где получил от Sem4 очень подробный ответ: "I hate Sims 2". Пришлось мне, человеку, проведшему за вторыми симсами десяток часов, объяснять Семену, что управлять живыми человечками – очень увлекательное и познавательное занятие. Когда же я сказал, что человечкам этим не чужды плотские утехи, глаза главного дисковика загорелись, и он тут же пообещал, что на ближайших дисках обязательно появятся разного рода дополнения к The Sims 2.



РЕАЛИТИ-ШОУ

СЕГОДНЯ 20.00

12 ЧЕЛОВЕК С ЗАВЯЗАННЫМИ ГЛАЗАМИ ВЫВОЗЯТ В НЕИЗВЕСТНЫЙ ГОРОД ЗА ГРАНИЦЕЙ. ОНИ ОКАЖУТСЯ В ДОМЕ, ГДЕ ЕСТЬ ВСЕ, КРОМЕ ЕДЫ... ИХ ЗАДАЧА - ВЫЖИТЬ В ЧУЖОЙ СТРАНЕ.

СТАВКИ УДВОЕНЫ! **ПРИЗ - \$2000 В МЕСЯЦ** до конца жизни победителя.

ГОЛОД ВОЗВРАЩАЕТСЯ НА ТНТ!

 УГАДАЙ ГОРОД. ГДЕ БУДЕТ «ГОЛОД» и получишь шанс выиграть иномарку! SMS с названием города пошли на номер 3308

> WWW.RICKEDETHT.RN NAME AND ADDRESS OF

Стоимость SMS-сообщения 0.75 у.е. без учета налогов, по курсу ЦБ РФ на день отправки.

ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

ВЫГОДА....

Цена подписки на **20**% ниже, чем в розничной продаже! Доставка за счет издателя

Разыгрываются призы и подарки для подписчиков Дополнительные скидки при заказе на длительный срок

CAPAHTUR

Вы гарантированно получите все номера журнала Цена стабильна на весь период заказа, даже при повышении цены в розничной продаже. Единая цена по всей России

СЕРВИС.....

Заказ удобно оплатить через любое отделение банка.

Заказ оформляется с любого месяца.

Заказ осуществляется заказной бандеролью

или с курьером

Заказ можно сделать на любое количество месяцев

A C3KOKOWP ACKPUM B WCTSKAMA WANTER



заказа на

«РС ИГРЫ»

+ 3 CD или DVD

660р за 6 месяцев (экономия 180 руб.*

1188р за 12 месяцев (экономия **492** руб.*)



КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

- 1. Заполнить купон и квитанцию
- 2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
- 3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:
- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 780.88.24;
- по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября.

По всем вопросам, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам:

935-70-34 (для москвичей) и 8-800-200-3-999 (для регионов и абонентов МТС, БиЛайн, Мегафон).

Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc_ru

ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60, e-mail: inter-post@sovintel.ru **Регионы:** ООО "Корпоративная почта", тел.: 953-92-02, e-mail: kpp@sovintel.ru

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

подписной купон		I ИНН 7729410015 ООО «Гей	м Пэнп»
Прошу оформить подписку на:	Извещение	ЗАО Международный Московский Бан	
		p/c № 40702810700010298407	,
□на журнал РС ИГРЫ + 3 CD	: !	к/с № 3010181030000000545	
□на журнал РС ИГРЫ + DVD	! ! !	БИК 044525545	КПП - 772901001
W2	1 	Плательщик	
на месяцев 2005 г.	i 	Адрес (с индексом)	
□ Доставлять журнал по почте на домашний адрес	1 1 1	Назначение платежа	Сумма
Доставлять журнал курьером на	! ! !		»
адрес офиса (по г. Москве)	! ! !	с 2005	Г.
Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*	Кассир	Ф.И.О.	
(отметьте квадрат выбранного варианта подписки) Ф.И.О.	Г	Подпись плательщика	
Ψ.νι.Ο	¦		
	:	MUU 7700440045 000 "Fax"	-
дата рожд.	¦ Квитанция	ИНН 7729410015 ООО «Гей	•••
день месяц год	Квитанция	ЗАО Международный Московский Бан	•••
донь месяц год	Квитанция	3AO Международный Московский Бан р/с № 40702810700010298407	•••
день месяц год АДРЕС ДОСТАВКИ: индекс	Квитанция	ЗАО Международный Московский Бан	•••
день месяц год АДРЕС ДОСТАВКИ: индекс область/край	Квитанция	3AO Международный Московский Бан р/с № 40702810700010298407	•••
день месяц год АДРЕС ДОСТАВКИ: индекс область/край город	Квитанция	3AO Международный Московский Бан р/с № 40702810700010298407 к/с № 3010181030000000545	к, г. Москва
день месяц год АДРЕС ДОСТАВКИ: индекс область/край город	Квитанция	3AO Международный Московский Бан р/с № 40702810700010298407 к/с № 3010181030000000545 БИК 044525545	к, г. Москва
день месяц год АДРЕС ДОСТАВКИ: индекс область/край город	Квитанция	3AO Международный Московский Бан р/с № 40702810700010298407 к/с № 3010181030000000545 БИК 044525545 Плательщик	к, г. Москва
день месяц год АДРЕС ДОСТАВКИ: индекс область/край город	Квитанция	3AO Международный Московский Бан р/с № 40702810700010298407 к/с № 3010181030000000545 БИК 044525545 Плательщик	к, г. Москва
донь месяц год АДРЕС ДОСТАВКИ: ИНДЕКС Область/край город улица дом корпус	Квитанция	3AO Международный Московский Бан р/с № 40702810700010298407 к/с № 3010181030000000545 БИК 044525545 Плательщик Адрес (с индексом)	к, г. Москва КПП - 772901001
день месяц год АДРЕС ДОСТАВКИ: ИНДЕКС Область/край город улица дом корпус квартира/офис гелефон (Квитанция	3AO Международный Московский Бан р/с № 40702810700010298407 к/с № 3010181030000000545 БИК 044525545 Плательщик Адрес (с индексом) Назначение платежа Оплата журнала « с 2005	К, г. Москва КПП - 772901001 Сумма
день месяц год АДРЕС ДОСТАВКИ: ИНДЕКС Область/край город улица дом корпус квартира/офис телефон ()	Квитанция	3AO Международный Московский Бан р/с № 40702810700010298407 к/с № 3010181030000000545 БИК 044525545 Плательщик Адрес (с индексом) Назначение платежа Оплата журнала «	К, г. Москва КПП - 772901001 Сумма

АВТОРСКАЯ КОЛОНКА | **КАЗНИТЬ НЕЛЬЗЯ ПОМИЛОВАТЬ**



КАЗНИТЬ НЕЛЬЗЯ ПОМИЛОВАТЬ

Даниил Леви

Мы пошли на этот шаг сознательно. Это ни в коем случае не было попыткой сменить направленность журнала, превратив его в многопрофильное издание, или, как некоторые успели предположить, желание тупо «забить» четыре полосы. Нет. Первое журналу не грозит, а второе в принципе никогда не применяется. Одна из тем номера в июльских «РС ИГРАХ» четко обозначила позицию редакции – мы хотим обучать своего читателя.

Но давай вернемся в прошлое и вспомним, из-за чего, собственно, разгорелся весь этот сыр-бор. С 17 по 19 мая сего года в США проходила выставка Electronic Entertainment Expo, которая по обычаю притягивает в Лос-Анджелес игровой люд со всего мира. Нас, естественно, она тоже притянула. Да так сильно, что улетать из родины гамбургеров как-то совсем не хотелось. Но это - тема отдельной колонки. По возвращении в родной город мы начали обсуждать концепцию будущих материалов, освещающих сие значимое событие. Ограничиться одним небольшим отчетом было бы крайне некрасиво по отношению к жаждущему новых материалов читателю, поэтому мы решили, разбить всю ЕЗ'шную информацию на три, как нам виделось, весьма интересные части.

Первая – большой, шестиполосный отчет о выставке с обозначением самых значимых событий и информацией о наиболее раскрученных проектах. В итоге этот материал оказался в июльском номере. Кстати говоря, изначально и этот материал мы хотели разбить на две части, ибо не верили, что он поместится на заранее выделенные для него шесть страниц. Но благодаря стараниям Инны, нашего дизайнера, статья была четко втиснута в оговоренные рамки, за что ей (Инне, а не рамке) огромное спасибо.

Вторая часть – многочисленные превью, написанные на основе информации с выставки. Они были аккуратно разбросаны по трем номерам: июльскому, августовскому и тому, что ты сейчас держишь в руках. Мы не стали выделять их графически, да и не было в этом какого-то смысла, ведь по не ЕЗ'шной информации писались лишь бетатесты да материалы об отечественных разработках, которые составляли малый процент от общей массы статей.

Третий, заключительный этап освещения выставки - материал о консолях нового поколения. Именно эта статья вызвала на форуме ажиотаж, спор, который поделил его участников на несколько враждующих лагерей: первые считали, что раз журнал называет себя «РС ИГРЫ», значит, писать о консолях и обо всем. что с ними связано, - дурной тон. Тут спешу прервать свое повествование и обратиться к этой группе инициативных товарищей. Поймите, что игровая индустрия немыслима без консолей, и зачастую то, что пришло на «наши» РС сейчас, играи не прекратится, думаю, еще очень долго - до многих ведь журнал дойдет лишь спустя несколько дней после появления его на прилавках. Очевидно, мне и через месяц предстоит получать только-только дошедшие до редакции бумажные письма, в которых обиженные читатели будут всячески нас клеймить позором и осуждать. Мол, ай-ай-ай, как вам не стыдно?! Ответить на каждое письмо мы не можем - пусть этому послужит колонка. Мы прекрасно осознаем, что фраза «консольный материал в журнале о компьютерных играх» звучит как-то странно, но ведь здесь совсем иная ситуация. Дело в том, что главными событиями прошедшей ЕЗ были презентации консолей нового поколения. Именно с целью посмотреть, что же напридумывали умы Sony, Microsoft и Nintendo, в Лос-Анджелес ринулись тысячи журналистов со всего света. Игры для РС не были представлены на выставке для галочки, нет. Но новости о технических характеристиках **Xbox 360** или впечатления людей, видевших ролик *Killzone 2* затыкали за пояс почти любые вес-

Тема номера июльских «РС ИГР» четко обозначила позицию редакции. Мы хотим обучать своего читателя

ется на приставках уже не один год. Соответственно, мы периодически вынуждены проводить параллели, сравнивать, что там «у них» и что «у нас». Но мы отвлеклись. Вторая группа лиц, показавшаяся нам наиболее разумной, полагала, что новая информация - это всегда хорошо. Эти люди понимают, что популярный в определенных кругах завет «приставки - отстой» априори глуп и не имеет никаких фактических обоснований. Ну а третью команду спорщиков по обыкновению составляли те, кому было все равно. Спор начался сразу после размещения анонса нового номера на сайте

ти РС стана. Вот и получается, что не рассказать о next-gen консолях, значит - пройти мимо огромного пласта индустрии. Конечно, о этих приставках можно узнать и в других журналах, но у многих ли из вас есть деньги на покупку издания ради одной-единственной статьи? Материал о консолях нового поколения не станет отправной точкой перепрофилирования журнала - мы по-прежнему акцентируем свое внимание только на РС проектах. Так что ждать обзоров консольных хитов не стоит. Те, кто увлекаются приставками, знают, где почитать о новых играх. И не надо бояться, что драгоценные страницы твоего любимого журнала снова «съест» какая-нибудь консольная «зараза». Этого не произойдет. До следующей ЕЗ так уж точно.

Вот и получается, что не рассказать о next-gen консолях, значит – пройти мимо огромного пласта индустрии

[222] 09 / СЕНТЯБРЬ / 2005





КОМУ СВЕТИТ НАГРАДА?

УЗНАЕШЬ 24 СЕНТЯБРЯ В 21.00 НА







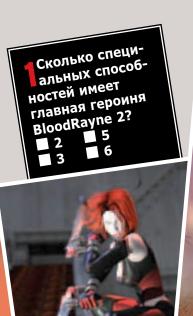






кажем так, плохие парни вообще, а нечисть в частности, все равно заслуживают худшей участи. А потому не все ли равно, каким способом они отправятся к праотцам – вышибет ли им мозги выстрел меткого парня-десантника или оторвет голову и выпьет всю-до-последней-капли кровушку загорелая девица-вампир с приятными формами? Нам и то, и другое подходит, если вражина все-таки сдохнет. Кстати говоря, не желаешь ли познакомиться с героиней темы этого номера поблитознакомиться с героиней темы этого номера поближе? Три коробки с самой настоящей BloodRayne 2 будут ждать своих счастливых обладателей в редакции аккурат по выходу игры в свет, а самому везучему достанется, естественно, супер призвезучему достанется, естественно, естественно

везучему достанется, естествонно, одино, чтобы Какой? Это пока секрет. Все что тебе нужно, чтобы стать одним из призеров, – это правильно ответить на вопросы и выдержать испытание нашим редакционным «барабаном удачи».





Как называется субстанция, с помощью которой вампиры из BloodRayne 2 собираются приспособиться к солнечному свету? The Presbytery

The Gurdwara

The Shroud



КОНКУРС ● КОНКУРС ● КОНКУРС





ЧИТАЙ В АВГУСТЕ:

Dungeon Siege II

Нас снова отправляют в волшебный мир Аранны. Это игра для тех, кому в Diablo ролевых элементов слишком мало, а в серьезных RPG не хватает экшна.

Hitman: Blood Money

Мы делимся самыми свежими подробностями относительно четвертой части знаменитого экшна. «Сорок седьмой» выходит на охоту, и его уже не остановить.

The Suffering: Ties That Bind

Осенью Midway выпустит продолжение популярного ужастика, где бродят жестокие монстры, а атмосфера страха и безысходности не отпускает ни на минуту.

Интервью с Ником Перумовым

Известный российский писатель-фантаст рассказал нам о своих творческих планах, об играх по мотивам своих книг и многом другом.

«Восточный Фронт»

Вдоволь потренировавшись на Kreed'e, воронежские разработчики из студии Burut замахнулись на создание идеального FPS, продолжающего традиции Return to Castle Wolfenstein.



ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Впервые на страницах правильного журнала о компьютерных играх!!! Тебе нужно лишь отгадать ключевое слово (последовательность его букв указывается в верхнем правом уголке закрашенных клеток). Среди отгадавших ключевое слово будут разыграны 5 боксов с последними игровыми хитами, а те эрудиты, которым под силу полностью разгадать весь кроссворд от первого до последнего слова, будут участвовать в розыгрыше СУПЕР-ПРИЗА!!! (Учти, что ответы на все вопросы необходимо записывать латинскими буквами).

По горизонтали:

3. Одна из трех основных спортивных линеек **EA Sports**.

7. Имя главной героини экшена *Oni*.

8. С этой зловредной организацией неподражаемая **Кейт Арчер** ведет борьбу на протяжении всего **No One Lives Forever 2**.

10. Основное заклинание клериков и прочих священников.

12. Постапокалиптический экшен 2001 года от **GSC Game World**.

14. *Ноте******* – первоклассный отечественный космосим от

16. Один из типов мировоззрения персонажа **D&D RPG.**

17. Последний игровой проект легендарного дизайнера Эрика Чаки (Future Wars, Another World) – платформер 1998 года от Amazing Studio (первое слово

19. Монстр из **Doom 3** – наполовину ребенок, наполовину гусеница.
22. Программа, с помощью которой на компьютере можно воспроизводить кон-

названия).

сольные игры.

25. Занятный футуристический 3D-экшен от Parallax и Interplay (1994), где нам приходилось снижать поголовье врагов на прод-

винутом космическом истребителе.

26. Этим словом называют человека, который «висит» в режиме наб-

вают человека, который «висит» в режиме наблюдения во время сетевой игры.

29. *** *Of Empires* – легендарная стратегическая серия от **Ensemble**.

30. Удачная серия RTS

с сильным экономическим уклоном от немецкой студии Sunflowers. Первая часть вышла в 1998, вторая - в 2003. Релиз третьей запланирован на конец 2006. **32.** Один из самых ярких героев адвенчур от Sierra начала 90-х. Умен, хитер и охоч до прекрасного пола. 34. В России эта Action/RPG известна как «Предвестник» (издавалась «Акеллой» в 2003 году). Постарайся вспомнить западное название этого проекта. 36. Компьютерный противник в сетевой игре, заменяющий живого оппонента.

38. Pecypc B Shogun: Total War.

39. Перк в *Fallout*, с помощью которого наш герой превращался в мутанта.

41. Вопрос для киноманов: фамилия мамочки главного героя в трилогии «*Терминатор*».

44. Что обычно вылезает в любой программе по нажатию клавиши «F1»?

45. Один из классов персонажей в первой *Diablo*. В *Diablo II* его фактическим эквивалентом является Амазонка.

47. Бог Эльдаров во вселенной *Warhammer* **40 000**.

49. Что дает код *IDDQD* в **Doom**?

50. Приспособление для охлаждения перегревающихся устройств внутри системного блока. **51.** Изометрическая RPG пятилетней давности за авторством

ComputerHouse AB. Что бы там ни говорили, но это один из самых удачных, а также

похожих на оригинал, Diablo-клонов. 52. Зачастую игры от японских разработчиков обладают именно этой стилистикой. По вертикали:

1. При помощи подобных порталов в **Age of Wonders II** добывалась мана.

2. Юнит у орков из **War- Craft III**, повышающий наносимый урон всем ближайшим дружественным существам (первое слово названия).

3. Великолепная Action/RPG от

Westwood, в которой обыкновенный американский паренек попадает в сказочную страну, где он должен навести порядок и разобраться с главной злодейкой Хекубой.

4. Адд-он к **Baldur's Gate 2** (одно из слов названия).

5. Вечно размножающийся (не подумай ничего плохого) агент из **«Матрицы»**.

6. На этом движке были разработаны Command & Conquer: Generals и The Battle for Middle-Earth.

9. Неполная (но, заметь, официальная!) версия игры, выпускаемая в целях раскрутки готовящегося релиза.
10. Фамилия протаго-

ниста четвертой **«Ат- лантиды»**.

11. Игровой жанр.
13. Кем по своей сути были герои игры **Jagged Alliance**? (общепринятое сокращение).
15. Западное название отечественной футуристической «леталки» от компании **МАDия**.

18. Популярнейший скейтинговый псевдосимулятор (аббревиатура). 20. Одна из планет, на которой разворачиваются боевые действия в

Star Wars: Battlefront.
21. В отличие от термина из вопроса №9, эти версии игр распространяются, как правило, пиратами. Разумеется, неофициально и вообще незаконно.

23. Движок
Neverwinter Nights.
24. Умение друидов в
Warcraft: Frozen
Throne.

25. Создатели МҮSТ-образного квеста *Alida*. 27. Снаряд элементальной энергии, который наносит прямой урон противнику.

28. В 2003 году про этого суперполицейского выходил шутер средней паршивости от

Titus Interactive.

31. Этой студии руководство **id Software** поручило разработку адд-она к *Doom 3*. **33.** Один из старейших отечественных издателей.

35. Место на картах в **Counter-Strike**, куда террористы должны заложить бомбу.

37. Талантливейший гейм-дизайнер. Достижения – дизайнерская работа над **Doom** и **Quake.** Самый серьезный провал:

Daikatana.

40. Один из предводителей вечнозеленых качков в **Warcraft III. 42.** Главный герой

Enter the Matrix.

43. Всем эта адвентюра с сильным экономическим элементом запоминается развратной красоткой **Лулой** (первое слово названия).
46. Популярная тексто-

46. Популярная текстовая RPG.

48. «Родной» аудиоформат **Microsoft**. **49.** Это устройство используется в **Full**

Spectrum Warrior для определения местона-хождения бойцов на карте.

КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте **crossword_09@pc-games.ru**, а также обычной почтой по адресу: 01000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ». **ВНИМАНИЕ!** Конкурс продлится до 1 октября 2005 года включительно.

MYXKOKOK GESOK

ПОДРОБНОСТИ В КИНОТЕАТРАХ СТРАНЫ



@mail.ru°

НАМ ДОВЕРЯЮТ ДАЖЕ СПЕЦАГЕНТЫ



ва месяца пролетели почти незаметно, и мы подводим итоги конкурса «Последний герой», посвященного теме нашего июньского номера, игре Heroes of Might and Magic V. Как ты наверняка помнишь, конкурс состоял из двух частей: на выбор предлагалось либо угадать следующий замок, который анонсирует Ubisoft, либо создать своего героя, нарисовав или же описав его историю. И победителями стали:



500 ОБЗОРОВ ФИЛЬМОВ НА DVD ФЕВРАЛЬ-ИЮЛЬ 2005

подарок в каждом журнале: DVD-диск с отличным фильмом



ПОКУПАЙТЕ ТАМ ГДЕ ВЫГОДНО, УДОБНО И ПРОСТО! Предъявите отрывной купон, который вы найдете в DVD Guide, и получите 5%,10% или 15% скидку в магазинах-партнерах.





И еще более 70 лучших наименований из каталога 2004-2005 гг.



ЧИТАЮ 4

Вот и сентябрьский номер, самым удачливым любителям музыки пришла пора прибавить в весе. Самому отчаянному везунчику – на целых 33 грамма, а еще пятерым – на 26 грамм каждому. Нет, это они не наели столько за лето, а умудрились выиграть все призы конкурса «Я читаю «РС ИГРЫ», организованного твоим любимым журналом вместе с торговой маркой NEXX DIGITAL в июльском номере.



Условия конкурса, кстати говоря, были простыми донельзя – тебе всего лишь предлагалось заполнить анкету о себе без всяких занудных вопросов и заданий. И если ты не принимал в нем участие, прими наши искренние сожаления, но – поезд уже ушел. Забраться на него успели:



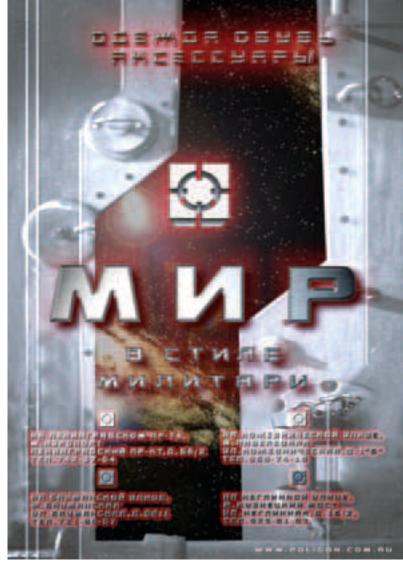
Призеры (приз – flash-mp3-плеер NEXX NF-340): Игорь Давыдов из Санкт-Петербурга, Александр Пантюхов из Мончегорска, Арсений Козлов из Москвы, Александр Шевцов из г. Клин, Артем Бабинов из Ульяновска.

BORK CONTRACTOR OF THE PROPERTY OF THE PROPERT

читаете себя умнее своего сержанта, салаги? Еще три мили по плацу в полном обмундировании! Вместо того чтобы заниматься делом, участвуете в конкурсе **BORN TO KILL** и строчите письма в журналы? Я вас научу, как быть примерными солдатами! Разгильдяи мне в роте не нужны. Да, и наряд на кухне вне очереди всем троим после пробежки. Вопросы есть? И прежде чем отправляться обратно в казарму, заберите эти чертовы посылки из моего офиса. И чтобы я случайно не обнаружил их в ваших вещевых ящиках во время утренней проверки, не то процедуру придется повторить. Бегом, марш!

1-е МЕСТО (коллекция игр серии *Battlefield*): Алексей Пензин из Самары.
2-е И 3-е МЕСТА (коробка с *Battlefield 2*): Роман Степанов из Санкт-Петербурга Дмитрий Андреев из Уфы







ПРЕДСТАВЬ СЕБЯ В ИНТЕРНЕТЕ

Всемирная паутина затягивает тебя незаметно. Сначала ты начинаешь общаться в чатах и на форумах, потом заводишь почтовый ящик, скачиваешь ICQ и, наконец, открываешь для себя бескрайние просторы MMORPG. Приблизительно через год, после первого несмелого коннекта с глобальной сетью, ты находишь себя связанным по рукам и ногам TCP/IP пакетами, форумными тредами, электронными письмами, мгновенными сообщениями и ЖЖ-френдованием. Примерно в это время ты начинаешь задумываться о собственном представительстве в сети – сайте, домашней странице, блоге.

Мы расскажем тебе о программах, которые позволят разработать что-то в этом роде. Но сначала нужно рассказать об одном немаловажном явлении в жизни начинающего сайтостроителя. Изучая при помощи все того же интернета вопросы разработки сайтов в целом и написанных на HTML страниц, из которых сайты состоят, ты наткнешься на яростные споры «маститых профессионалов». Они будут раз за разом выяснять и отстаивать свою точку зрения в вопросе, который можно озаглавить так: «Notepad или FrontPage?».

Чтобы упростить тебе задачу, скажем сразу: речь в споре идет о начавшемся еще в прошлом веке противостоянии визуальноориентированных (иногда их сокращенно называют WYSIWYG: What You See Is What You Get - «что видишь, то и получишь») и сугубо текстовых методов разработки сайтов. При первом подходе страницы сайта разрабатываются при помощи наглядных программ-редакторов, вроде пресловутого и далеко не самого хорошего - Microsoft FrontPage XP. Сторонники второго подхода призывают писать HTML-страницы вручную, в текстовых редакторах. Самые жестокие пуристы считают эталоном простоты и лаконичности входящий в стандартную поставку Windows «Блокнот», менее принципиальные соглашаются на программы, предоставляющие чуть больше функций – вставку тегов по горячим клавишам и цветовую разметку листинга.

Уфф, до чего ж это все сложно. Но не волнуйся: как это сплошь и рядом оказывается с радикалами всех мастей, обе стороны спора далеки от истины. Мнения этих ребят можно смело игнорировать – нормальные профессионалы выбирают для себя тот инструмент, который лучше подходит в каждом конкретном случае, а на принципиальные моменты просто не отвлекаются. Простой пример: состоящую из большого числа встроенных таблиц страницу гораздо проще и дешевле набросать в визуальном редакторе, а страницу с формами заказа – написать вручную. И никаких угрызений совести.

Ну что же, приступим к нашим программам. И начнем с самой знаменитой и популярной – после «Блокнота», разумеется.

Macromedia Dreamweaver MX 2004

ТИП ПРОГРАММЫ
визуальный редактор HTML
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Macromedia Software
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, \$479
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
http://www.macromedia.com/

Еще три года назад мы могли с уверенностью заявить: визуальный редактор HTML-страниц **Dreamweaver** от фирмы **Macromedia** – это лучшее решение из тех, что есть на рынке, и даже не пытайся найти что-то другое. К счастью, разработчики программы вовремя погнались за модой, раздули замечательный пакет до монструозных, абсолютно невообразимых размеров, несколько потеснились на рынке и тем самым спасли материальное положение скромного писаки.

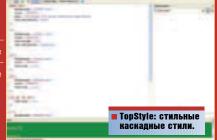
Тем не менее, Dreamweaver по сей день остается одним из лучших программных продуктов данного назначения. Более того, в последнее время он расширил свой функционал (ага, и размеры дистрибутива) настолько, что ныне может удовлетворить и сторонников невизуальной разработки страниц. Максимально подходящий вариант интерфейса программы пользователь может выбрать (взгляни на рисунок) при первом запуске.

Выбирать стоит, как ни крути, именно визуальный вариант - в этой области позиции Macromedia, помимо прочего разработавшей на нашу голову FLASH технологию построения мультиков про Масяню и занудных баннеров на Mail.ru, традиционно сильны. Если же ты хочешь все же писать страницы вручную, тебе скорее подойдет другой продукт, ныне принадлежащей той же фирме и даже входящий в комплект поставки Dreamweaver - он называется Homesite (информацию об этой программе ты найдешь во врезке). В общем, после запуска дизайнерского варианта интерфейса ты поймешь две вещи: что программа притормаживает и что поль-

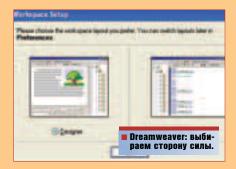
АБСОЛЮТНО ДОМАШНИЙ

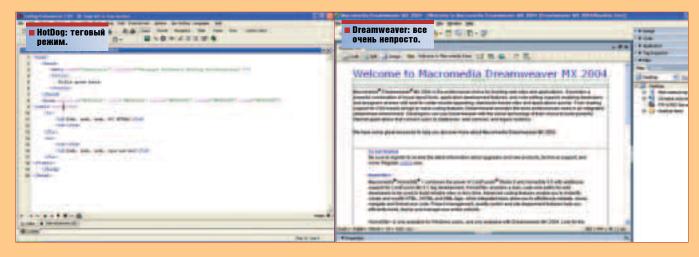
HomeSite — недавнее приобретение Macromedia, в древнейшие времена он конкурировал с Dreamweawer и даже был довольно успешен на этом поприще. Но разработчики популярного визуального редактора просто приобрели конкурента (даже двух — в комплекте с HomeSite шел еще TopStyle, великолепный редактор каскадных таблиц стилей CSS) и таким образом отхватили себе еще больший кусок рынка. Что называется, двух зайцев одним камнем.

Надо отметить, что HomeSite нынче запускается только при зарегистрированном Dreamweawer, так что просто так поковыряться с ним тебе не удастся. А вот вариант TopStyle, входящий в стан-



дартный пакет поставки Dreamweawer (чуть обрезанная по сравнению с профессиональной Liteверсия), исправно работает неограниченное количество времени. С помощью TopStyle ты сможешь создавать собственные стили HTML, как собственные варианты разметки в **Word**. Созданные один раз стили можно использовать в любом количестве страниц и даже проектов. Очень удобно.





зоваться ею сможет даже младенец, если положит на ее освоение всю свою жизнь. На самом деле разобраться с визуальным редактором оказывается не так сложно, как кажется на первый взгляд. Первое, что от тебя потребуется, - заметить и научиться использовать расположенную в левом верхнем углу окна программы палитру элементов. Ссылки, таблицы, картинки, формы и фреймы (последние - гадость невыразимая и web-дизайнерской общественностью порицаемая) ты будешь вставлять именно с ее помошью. В общем. берись за дело и изучай значки - кстати, не все они доступны на панели одновременно, кое-какие прячутся на дополнительных вкладках. Перейти на них можно с помощью выпадающего списка (при первом запуске на нем красуется надпись Common, но есть и варианты Layout, Forms, Text и так далее).

Ниже палитры элементов расположено собственно рабочее поле. На нем-то ты в полном соответствии с принципом WYSI-WYG и «видишь, что получишь». Ну, разве что самую малость результат в браузере будет отличаться от картинки в редакторе.

А еще ниже находится палитра свойств - крайне нужная и полезная вещь. Выделив какой-нибудь элемент в рабочей области, ты можешь моментально изменить любые его свойства с помощью данной панели.

Панель динамическая, и в зависимости от типа выделенного объекта набор ее полей меняется: выделишь абзац или ссылку – появится список выбора шрифта, выделишь таблицу – возникнут поля для ширины, высоты и числа ячеек со столбцами. Собственно, в грамотном использовании палитры свойств и заключается секрет мастерства в работе с Dreamweaver. Остальное осваивается методом проб и ошибок: меняешь значение – смотришь, что изменилось в рабочей области – делаешь выводы.

А теперь переходим к следующему номеру нашей программы.

HolDog Professional 7

ТИП ПРОГРАММЫ	
текстовый редактор HTML	
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	
Sausage Software	
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ	
Shareware, \$99,95	
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ	
http://www.hotdogpro.com/	

Названия и у фирмы, и у продукта как на подбор: веселые и смешные. Между тем, **HotDog Professinoal** от **Sausage Software** – вполне серьезная, хотя и занятно оформленная программа. Более того, она

предназначена для сторонников кодингового подхода к созданию web-страниц, и ориентирована, таким образом, на относительно продвинутых web-дизайнеров, как минимум знакомых со структурой теговой разметки.

Основные достоинства этого полупрофессионального редактора состоят в следующих вещах: цветовой и уровневой разметке (когда вложенные теги табулируются относительно тегов-контейнеров – как бы сложно это ни звучало, на практике все понятно), автоподстановке тегов и возможности предварительного просмотра прямо в окне программы – на соседней вкладке.

С просмотром все понятно (взгляни на рисунок), а суть автоподстановки состоит в том, что после набора первых букв тега или параметра программа сама предложит тебе варианты окончания кодового слова. Иногда это может очень упростить и ускорить процесс набора кода.

А еще HotDog включает в себя массу полезных утилит, которые пригодятся всякому уважающему себя web-мастеру. В их числе – инструменты для построения запросов и таблиц SQL, языка баз данных, широко применяющегося в интернете, средство создания анимированной графики в формате GIF, оптимизатор изображений для ускорения их загрузки, инструмент нарезки графики (для удобного размещения сложного графического дизайна в таблицах) и даже инструмент сжатия самих страниц HTML.

Все упомянутые инструменты ты найдешь в меню *Tools*. А с помощью меню *External Tools* ты сможешь установить в программу многие другие дополнения, которые можно скачать с сайта Sausage Software.

Ну, и еще кое-что. Если с тегами ты не очень знаком, а английский знаешь на нормальном уровне – попробуй вставлять разметку при помощи меню программы. Самые распространенные элементы страниц прячутся под словом Insert, прочие можешь поискать в остальных меню. Двигаемся далее, на чашечку кофе, так сказать.

ЖМЕМ, ЧТО ЕСТЬ СИЛЫ

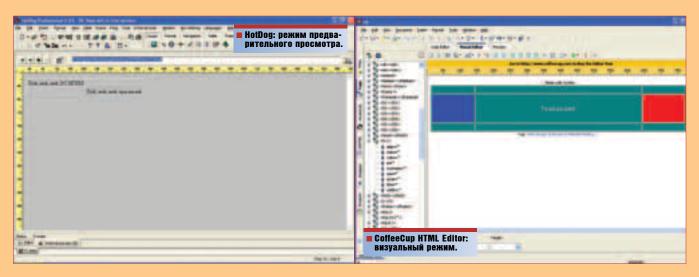
бенно средствами CoffeeCup HTML Editor.

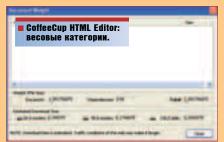
Сокращение объема выкладываемых в сеть файлов считается хорошим тоном — с тех времен, когда большинство пользователей выходило в интернет по низкоскоростным модемам. Бывали и такие, которые на скачивании с трудом обеспечивали жалкий килобайт в секунду. Да и сейчас эти старички кое-где трудятся. Так вот: сжимать хорошо бы не только графику и файлы данных, но и сами страницы HTML. Благо, сделать это несложно, осо-

Code Sweeper – утилита простая, несмотря на массу опций в ее диалоге. Главные средства сокращения объема страницы включены в ней по умолчанию. Единственный флажок, который не включен при старте, но может помочь снизить объем – Hide End Tags. Дело в том, что некоторые теги HTML можно оставлять незакрытыми – они автома-

тически закрываются любым следующим за ними тегом. К таким относятся, например, теги абзаца— . Если установить флажок, программа вычистит необязательные теги, выиграв для тебя процентов пять от веса страницы.







CoffeeCup HTML Editor 2005

ТИП ПРОГРАММЫ
универсальный редактор HTML
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
CoffeCup Software
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, \$49,00
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
http://www.coffeecup.com/

Самое занятное в этой программе – фрагмент песни про чашечку кофе, который вне зависимости от твоего желания воспроизводится сразу после установки. Ребята потихоньку зомбируют свою и без того верную аудиторию (CoffeCup Software поми-

мо HTML-редактора выпускает массу разнообразного софта, в том числе очень приятный FTP-клиент и довольно распространенную программу поддержки web-камер). Да и вообще звуков программа издает массу, в основном женским голосом. Если захочешь их отключить – загляни в меню Tools-Preferences и сними флажок Play Alert Sounds. Не забудь порадоваться пусть и простенькому, но все же юмору разработчиков: кнопки, знакомые нам как *OK* и *Отмена*, у них называются *Cool* (Круто!) и *No Way!* (Не пойдет!) соответственно.

Шутки шутками, а программа неплоха. Но понять, что в ней к чему, с первого взгляда непросто. Мы дадим тебе простую подсказку: в текстовом режиме вставка тегов происходит при помощи длиннющего списка всевозможных тегов в левой части экрана, а переключиться в режим WYSI-WYG можно с помощью перехода на вкладку Visual Editor – она находится в верхней части рабочей области и напоминает закладки превосходного браузера *Opera*.

Интересная функция **CoffeCup HTML Editor** – точнейший подсчет «веса» созданных с его помощью страниц. Утилита подсчета расположена в меню *Document – Document Weight*. Умная штуковина не только с точностью до байта покажет те-

бе объем получившегося в результате твоих дизайнерских экспериментов файла, но и укажет приблизительно время загрузки этой страницы с помощью модемов разных скоростей или выделенной линии.

Ну а если значения, которые покажут эти точнейшие электронные весы, тебя не устроят – попытайся уменьшить объем страницы при помощи инструмента **Code Cleaner** (меню *Tools – Code Cleaner*). Какие флажки имеет смысл устанавливать – читай в соответствующей врезке.

А теперь – немного слов о законодателе мод в области текстовых HTML-редакторов. Даже сдав свои позиции по сравнению с девяностыми годами прошлого уже века, **1ST Page** по сей день привлекает многих сторонников кодовой разработки страниц своей простотой и функциональностью.

IST PAGE HTML EDITOR 2005

ТИП ПРОГРАММЫ	
текстовый редактор HTML	
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ	
Evrsoft, INC	
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ	
Freeware	
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ	
http://www.evrsoft.com/	

Первое небольшое окно, которое ты увидишь после запуска 1ST Page, – это своего рода мастер, подобный мастерам устранения неполадок Windows. Все выглядит достаточно просто, но если ты запутался – жми кнопку New Document, а в открывшемся затем списке выбирай пункт HTML Document. Программа автоматически создаст коды пустой страницы – в эту болванку тебе и придется забивать весь контент будущей страницы.

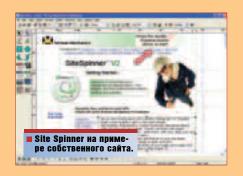
Интерфейс и работа с 1ST Page весьма похожа на кодовый режим редактора HotDog — то же «дерево» с разнообразными тегами (если переключить левую панель в соответствующий режим; для этого нужно щелкнуть маленькую вкладку с треуголь-

ЧЕТЫРЕ РАСКЛАДА 1ST PAGE

Программисты, создававшие редактор **1ST Page**, стремились сделать свой продукт подходящим «для всех слоев населения» — и для новичков, и для продвинутых НТМL-разработчиков, и для настоящих асов кодинга. Поэтому они, фигурально выражаясь, завернули программу в четыре обертки: в папке Программы меню Пуск ты найдешь четыре ярлыка к 1ST Page — *Easy, Expert, Hardcore и Normal*.



На самом деле, все ярлыки запускают одну и ту же программу, только в разных вариантах интерфейса. В «легком» режиме меню вставки тегов прячется за симпатичными кнопками, в нормальном есть и кнопки, и панели инструментов, в экспертном — одни только хитро сгруппированные панели, а в режиме Hardcore — только ниспадающие меню, в которых теги сгруппированы по довольно удобному, пусть и не совсем очевидному принципу применимости к ситуации. Ну и что, что тег <р> (абзац) и тег
с (перенос строки) оказываются в разных группах? Зато, если ты постигнешь логику разработчика, работать тебе станет очень удобно. По крайней мере, так утверждают поклонники программы.



ными скобами в самом низу), то же рабочее поле с листингом и возможностью переключения в прочие режимы с помощью закладок. Правда, эти режимы тут совсем другие: помимо редактирования (кнопка Edit или F11) и предварительного просмотра (Preview или F12) в программе имеется режим справочника по тегам и спецификациям HTML 4.0 (Reference или F2). Похожий, но более простой список тегов и их назначений в алфавитном порядке ты найдешь в боковой панели, перейдя на закладку со значком мышиного курсора. Прочие функции программы слишком очевидны для того, чтобы останавливаться на них подробно. Кнопки панели инструментов позволят тебе вставлять те или иные теги, палитра цвета - подбирать цифровые значения цветов для шрифта и фона страниц. Единственная кнопка, которая может вызвать недоумение - Expert, - переключает редактор в более продвинутый интерфейс. Последний, впрочем, ничуть не более функционален - в нем лишь упрощен доступ к некоторым тегам.

В общем, если ты поставишь себе цель разобраться с этим редактором и серьезно возьмешься за дело, первую страничку ты сделаешь уже к вечеру. Поэтому мы переходим к последнему пункту сегодняшнего повествования, и в нем собираемся рассказать о сравнительно новой программе из разряда HTML-редакторов.

Site Spinner v.2

ТИП ПРОГРАММЫ

универсальный редактор HTML

ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ

Virtual Mechanics

УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Shareware, \$49.95

АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ

http://www.virtualmechanics.com/

В тесный круг популярных редакторов web-страниц программа Site Spinner v.2, невзирая на наличие обозначения второй версии в названии, ворвалась сравнительно недавно, однако ее успех у начинающих разработчиков вполне сопоставим с некогда имевшим место успехом Dreamweawer. На одном из главных зарубежных софтпорталов 2Cows (набери www.2cows.com - дальше сайт сам перебросит тебя на самое свободное в данный момент зеркало) дистрибутив Site Spinner вот уже полгода уверенно держит первое место по скачиваниям в своей категории, а это само по себе говорит о многом. Давай посмотрим, что же так привлекло в этой программе твоих зарубежных коллег.

В первую очередь внимание на себя обращает очень симпатичный и довольно понятный интерфейс программы - нам рабочая среда с первого взгляда чем-то неуловимо напомнила Adobe Illustrator с его упором на блочное размещение элементов страницы, и в дальнейшем это ощущение только подтверждалось.

В этой программе ты можешь обращаться с элементами дизайна абсолютно вольно, практически наплевав на все ограничения языка HTML: текст и графику можно вращать, масштабировать, размещать друг поверх друга и так далее. Копаться в механизмах, которые позволяют программе добиваться такого эффекта, мы не стали. Однако предположительно она использует для реализации твоих замыслов технологии слоев (в гипертекстовом языке разметки они реализуются тегами Layer и Span, если тебе это о чем-то говорит).

Конечно, за все приходится платить. Файлы, которые Site Spinner выдает на-гора, выходят довольно объемными. Но кто на самом деле считает объемы HTML-файлов в век выделенных линий и ADSL? Зато получаются страницы очень красивыми, оригинальными и яркими - если их создателю хватает фантазии, само собой.

Вообще же обращаться с программой очень просто. Возьмем, к примеру, простое рисование таблицы. Вместо того, чтобы мучительно писать десятки тегов или пытаться воткнуть получившуюся таблицу на нужное место при помощи прозрачных однопиксельных файлов (существует такая технология родом из 90-х), тебе нужно сделать следующее: ткнуть в кнопку Draw a Table, растянуть курсором размеры будущей таблицы, перетащить ее в нужное место страницы и двойным щелчком вызвать диалог свойств. Здесь ты можешь за пару секунд указать число строк и столбцов, указать цвет и выравнивание для каждого из них и так далее. Ты не поверишь, насколько сложнее добиться чего-то похожего при помощи текстового HTML-редактора или более профессиональной, но и более хитрой программы наподобие HotDog.

В общем, раскрывать тебе все секреты этой программы мы не станем: во-первых, мы не знаем всего сами, а во-вторых, тебе станет неинтересно. Но если ты собираешься разработать первый сайт в своей жизни, нам хотелось бы обратить самое пристальное твое внимание именно на Site Spinner.

Вот и все на сегодня. На этом скромный автор этих строк закрывает тему HTMLредакторов, закрывает десяток webстраниц, закрывает ноутбук, наконец, закрывает глаза и солдатиком ныряет в теплое Красное море. Легкого тебе дизайна!

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНОМ ЖЕЛЕЗЕ



С Тесты:

- Мониторы LCD 19"
- Материнские платы LGA 775
- Акустика 2.0
- ADSL-модемы
- Жесткие диски IDE

О Инфо:

- Технология ATI Crossfire
- Линейка материнских плат Asus

Практика:

- Mogguhr: 3D-grill
- Линукс: управление питанием

ЖУРНАЛ КОМПЛЕКТУЕТСЯ ДИСКОМ С ЛУЧШИМ СОФТОМ



Теперь 160 страниц!

СОФТБЛОК | **СОДЕРЖАНИЕ DVD**



Приветствуем тебя, дорогой читатель! Начнем с кадровых изменений у нас два новых бойца: . Артем ака «Ворон» и Виктор ака "prozed". Первый будет заниматься разделами «Софт», «Шаровары» и «Читеру», второй будет вести раздел «Киберспорт». На соседней полосе ищи традиционный FAQ по диску, с следующего номера там будут и ответы на некоторые письма, которые пришли нам, и которые, по мнению редакции, заслуживают особого внимания. Hv a теперь подробнее о самом диске.

В этот раз на диске ты обнаружишь совершенно бесплатную версию одного из лучших анти-вирусов – *DrWeb*. Надеемся, это поможет защитить твой компьютер еще лучше. Появилась база кодов и прохождений из журнала «Путеводитель», теперь у нас целых три базы, кроме того, на диске размещена база трейнеров. Однако есть и грустные моменты. В этот номер, а может быть, и ни в какой другой, не попадет демоверсия такой ожидаемой игры, как

Dungeon Siege 2. И причина этому – ее объем, который равен практически полутора гигабайтам. Однако на диске имеется демоверсия игры FEAR, о которой тымог прочитать в нашем прошлом номере.

Теперь хотелось бы сказать пару слов об оболочке диска. Как мы уже говорили, мнения по поводу нее разделились. Ты можешь написать все то, что ты хочешь изменить или добавить, все свои пожелания и замечания по адресу disk@pcgames.ru, указав в теме письма «ОБОЛОЧКА». На этом все, счастливого просмотра диска.

Чириков Семен

РС ИГРЫ ВИДЕО

На этом диске тебя ждет много вкусностей. Например, вторая часть видео с ЕЗ. И если в перовом отрывке ты увидел прибытие нашей славной команды на выставку, краткую обзорную экскурсию по Лос-Анджелесу в виде съемки из окон машины и первый день выставки, то во второй части перед тобой на мониторе появятся события следующих дней. Самое основное, самые громкие проекты и многое другое. Второе видео - это продолжение рассказа о проектах, представленных на КРИ 2005. Далее в программе видеообзор продолжения **Brothers in Arms** -Brothers in Arms: Earned in **Blood**, в принципе, ничего нового, лишь немного улучшилась графика. Обратите внимание на интервью с продюсером и режиссером фильма по мотивам игры **DOOM**, об этом говорили уже давно, и, похоже, дело сдвинулось с мертвой точки. Кстати, десантника играет знаменитый реслер – Скала. И еще тебя ждут более десятка интереснейших роликов, переведеных для тебя нами. Среди них материалы: Far Cry Instincts, Need for Speed: Most Wanted и другие.





ДЕМОВЕРСИИ

Scooter War3z Demo

Перед тобой редчайшая игра — симулятор гонок на скутерах. Сумасшедшие гонки на табуретках по улицам города. Вполне приличная графика и звук, но вот на симулятор мало похоже. Ничего ценного для жанра не нестересна эта тема или хочется просто рас-

слабиться - это самое оно. Откидываешься на спинку стула и катаешься на этих скутерах, выполняя попутно сумасшедшие трюки. Демоверсия привлекает, затягивает в игру. Часа два пролетят незаметно. Вердикт – три балла. Это игра, которая с вероятностью в сто процентов найдет своего поклонника. Однако много ли их будет – это другой вопрос.



F.E.A.R.

Демоверсия игры, которая не один день будоражит не одну тысячу геймеров. Счастивники могли поиграть в бету, от которой они были в восторге, а теперь это сокровище

доступно простым смертным. Великолепная графика уровня DOOM 3 n Half Life 2, атмосфера первобытного ужаса и великолепный звук, который просто сам по себе вызывает дрожь. Совмещаем все это и получаем гениальную игру, которая обязана стать настоящим хитом. Тебе предстоит вжиться в роль одного из бойцов спецподразделения, которое высылают на задания,

где обычный спецназ бессилен, где есть что-то паранормальное. Действие игры происходит в военном научном комплексе, который неожиданно атаковали люди в масках. Еще одна отличительная черта игры - это интерактивность, можно разрушить абсолютно все, начиная со стульев и заканчивая стенами. Оценка пять баллов.



Fahrenheit

Недалекое, мрачное будущее. Человечество лишено главного слова. Вся ненужная информация безжалостно уничтожается, книги сжигаются спе-

циальными командами... Тебе предстоит играть за бойца одного из таких подразделений, который вышел из-под контроля системы и на-. чал думать самостоятельно, что сделало его самым опасным ее врагом. Создатели определяют жанр как психологический триллер. Полностью трехмерные локации. интересный сюжет, который позволяет с головой погрузиться

в атмосферу игры. Но, честно говоря, после **Myst `a** все это не очень впечатляет, так что игра заслужила только твердую четверку с плюсом. Поклонники жанра будут довольны, эта игра позволит скоротать время в ожидании следующей игры из серии *Myst*. Это игра, которая долго не задержится на винтах компьютеров, что не может не огорчать.

War World

Война миров нынче популярная тема: отгремел фильм, о котором мы упоминали в предыдущем номере. и вот подоспела игра. Вернее, это не игра это дешевая поделка на тему. Кто играл в серию MechWarrior, тот будет долго плеваться и быстренько сотрет демоверсию с харда, ну а те, кто не играли, получат, наверное, некоторое

УДОВОЛЬСТВИЕ ОТ ИГры. Суть проекта состоит в управлении роботом и отстреле инопланетян во всех проявлениях и формах. Игра сама по себе простейшая аркада. Вполне симпатичная графика, хотя до современного уровня не дотягивает. Вердикт – твердая двойка, проект для зарабатывания денег, не больше.

МОДЫ

Who Dares Wins

Основными действующими лицами Who Dares Wins являются бойцы специальных подразделений вроде английского SAS или американского Delta Force. Нашлось тут место и для российского спецназа, в частности, есть карта, посвященная штурму театрального комплекса на Дубровке. Кроме того, воевать придется на улицах многострадального Могадишу, в Афганистане и ряде других, не менее горячих точек. Уже это заставляет обратить внимание на Who Dares Wins — такого ни один



Last Man Standing Coop Multiplatform 1.0

Этот мод уже можно было видеть на наших дисках. Last man Standing представляет собой непрекращающееся ни на минуту зубодробительное шоу, главный лозунг в котором — остаться в живых. Концепция мода со времен первой беты осталась неизменной: на тебя наступают орды противников, выжить в этой схватке практически нереально. Как только ты уничтожаешь первую волну противников, у тебя остаются считанные секунды для



отдыха, после чего следует новая атака. И вот так, раунд за раундом. Last Man Standing отличается разнообразием карт (более двух десятков) и очень неплохим исполнением. И, естественно, исключительной играбельностью.

Eclipse

Полноценные сетевые моды для Half-Life 2 начинают потихоньку завоевывать массы, а вслед за ними появляются работы для одиночного режима игры. И это уже не набор всевозможного оружия или издевательств над персонажами, а полноценные версии. Первой стала Есіірѕе, творение группы студентов. От оригинальной игры, по большому счету, не осталось ничего: никаких Комбайнов или мозгососов, человека-с-монтировкой также отправили на покой. Взамен предлагается фэнтезийный мир и главная героиня, волшебница Violet. По-



менялась и концепция: теперь это не шутер, а экшен от третьего лица. Да-да, шутером это назвать сложно: Violet пользуется своими навыками в телекинезе, поднимая предметы и метая их во врагов. Выглядит все это довольно необычно.

CSLA2 Update I

Среди модификаций для Operation Flashpoint эта работа, безусловно, одна из лучших. Создатели CSLA2 стали своеобразными законадателями моды: в их творении наблюдается редкий для **ОF** баланс между проработкой моделей и кампаний. Большая часть модов кампаний вообще не содержит, а тут игрокам предлагается целых две. Наиболее интересной кампанией является Operation Paranoid, где чешская армия воюет с американцами. Это смотрится как минимум интересно, особенно если учесть, что Чехия ныне является



членом **НАТО**. Не меньший интерес представляет техника, которая содержится в моде. Добавлено огромное количество нового вооружения и боевых машин, а те, что содержатся в оригинальной игре, переделаны до неузнаваемости.

DVD FAQ

Мы попытались ответить на те вопросы, которые задаются чаще всего.

🔐 Не читается диск, что делать? 🔼 Итак, что может быть причи– ной? Первый вариант - это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или написать по адресу disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на коробку, есть вероят-ность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Éсли видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи между двумя листами белой бумаги и на часик придави тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться может только первый слой. Тут мы тебе, к сожалению, не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки, стоит попробовать снизить скорость чтения привода до 2х или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcogol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничто не помогло, то смотри 1 вариант.

Примечание: когда пишешь о нерабочем диске, то указывай: марку привода, систему, если есть сообщения об ошибках – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

- ▲ Заново проинсталлировать программу с диска.
- Почему у меня не показывается картинка в видео?
- А: Нет необходимого кодека, зайди в раздел СОФТ\кодеки и установи их оттуда.
- № Можно ли принести в редакцию свою работу (ролик, музыку и прочее)?
- № Да, конечно, мы работаем по будням с 09.00 до 17.00. Обязательно напиши на диске: что, куда и от кого.
- Почему на диске старые версии софта, дров и прочее?
- № Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеоб-

щему огорчению эту проблему не решить.

- ¶ Я распаковал дополнение, как его подключить к игре?
- А: К каждому дополнению есть инструкция в оболочке, а если по каким либо причинам она у тебя не заработала или ты предпочитаешь пользоваться проводником, то в папке с архивом есть файл info.txt, в котором все на-
- © Что делать если flash не проигрывается?
- № Тут два варианта. Первый: установить с нашего диска Flashplayer, который находится в разделе СОФТ/рlayers. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у вас не установлен плаг—ин, то программа сама предложит его докачать с официального сайта.
- Устанавливаю дополнение, игра его видит, но запускать не хочет, что делать?
- Возможно, у тебя не установлены все части игры, прочитай еще раз внимательно описание. Есть вероятность того, что не уставишь дополнение на русскую версию.
- Нужны ли патчи для того, чтобы дополнение заработало?
- Если дополнение запускается после установки патча, мы это указываем, также указывается версия патча. К сожалению, к некоторым локализированным играм русских патчей так и не появляется, а это означает, что моды и карты на них не запускаются. Именно поэтому ты не увидишь на наших дисках дополнения для Rome: Total War и Call of Duty...
- Почему диски не полностью заполнены, написано 8.5, а на самом деле 7.9?
- Просто указаны разные величины, на болванках и обложке указан размер в байтах 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайт, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 МБ 1024 байта то получается 7.9 гигабайт.
- № Чем отличается DVD+ от DVD-?

 А Разные форматы записи, «+» более молодой. Сейчас проблемы «+» или «-» нет, так как уже все производители выпускают приводы, которые могут работать с обоми форматами, проблемы есть с бытовыми DVD проигрывателями первого поколения, которые воспринимают только «-».
- Почему вы не ставите на диск русифицорованые редакторы для игр?
- Ставим, если они есть. Редко когда вместе с игрой русифицируется редактор. Да. и обычно SDK появляются после выхода игр.

СОФТБЛОК | **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

ВИДЕО

Blitzkrieg II



Снова война, снова Вторая Мировая. Новый движок – игра стала 3D, высшая степень реализма. Что еще можно сказать о продолжении лучшей отечественной RTS. Ролик сделан в виде превью, отличное дополнение к прочитанной статье, ждем игру с нетерпением.

Far Cry: Instincts



Продолжение хита 2004 года. Судя по ролику, место действия все то же: райский тропический остров с пальмами. Кристальная чистая вода и многое другое. В видео видна часть игрового процесса.

F.E.A.R.



Самая страшная игра этого года, великолепная графика и звуковое оформление создают такую атмосферу, от которой тело покрывается мурашками. Ролик снят на **GDC** во время демонстрации одного из уровней. Видео великолепно отражает игровой процесс.

Myst V: End of



Пятая часть серии игр, которая стала синонимом жанра Quest. Великолепная графика, рисованная профессиональными художниками и аниматорами. Зло опять грозит уничтожить все миры. Спаси их

Serious Sam 2



В второй части игры Сэм попрежнему носится по уровням с огромным числом оружия, отстреливая инопланетных супостатов. Ролик демонстрирует возможности нового движка, и эти возможности радуют глаз. Достойный конкурент *F.E.A.R.* в борьбе за лидерство.

Star Wars Empire At War



Очередная игра на тему Звездных Войн. Ранее была уже попытка сделать тактическую стратегию, однако она провалилась. Посмотрим, что нам смогут предложить в этот раз разработчики игры.

ЕА не перестает удивлять. Перед выходом Battlefield 2 была проведена широкая кампания по привлечению к игре модостроительного коммюнити. Были приглашены представители команд, создавших наиболее удачные моды для Battlefield 1942 и Battlefield Vietnam. Уже сейчас анонсировано около сорока модификаций, практически все известные BF 1942/Vietam моды объявили о переходе на Battlefield 2... И после всего этого выясняется, что хваленые утилиты до сих пор находятся в стадии тестирования. Спустя уже два месяца после выхода игры для нее нет ни одной карты, а моды примитивны. Остается надеяться на лучшее...

Юрий Пашолок

БОНУСЫ



Игровые обои практически ко всем играм номера, просто красивые обои, которые радуют глаз и которые не стыдно положить себе на рабочий стол. Десяток скринсейверов. Работы чи-



тателей во всем своем многообразии: карты, модели транспортных средств, обои к игрым и даже книги. Советую посмотреть всем трейлер к фильму **DOOM**, который просто порадовал наши сердца.



Разговоры о фильме шли давно, и мы получили подтверждение, что все это правда. Раздел киберспорт, в котором ты найдешь самые свежие демки с турниров по *Counter Strike, Warcraft 3* и



Guake 3, кроме этого самое интересное — видеообучение, на этот раз по **Warcraft 3**. Смотри и учись, как играют профессионалы. Также в можно найти музыкальные игровые клипы. ■

ОНЛАЙН



В данном разделе ты найдешь видео по игре Huxley, разработчики которой делают первую попытку создать MM3DAction. Задумка интересна, посмотрим,

что из этого выйдет, а выйдет это, судя по обещаниям, весной 2006 года. Также на диске подборка роликов из набирающей популярность игры *Guild Wars*. Обрати внимание на клиент *Ragnarok Online*, тестирование которой продолжается на данный момент, ты можешь играть в нее совершенно бесплатно, за более полной информацией зайди на <u>www.raggame.ru</u> Ну и как обычно в разделе есть музыкальные ролики, смонтированные игроками.

SHAREWARE

After The End

Клон Crimsonland с измененной концепцией игры. Незамысловатый сюжет, десяток видов оружия и толпы монстров, тупо прущих на героя. Игре явно не хватает разнообразия, но того, что имеется, вполне достаточно, чтобы, не забивая себе голову, на одном дыхании пройти ее.

Tank-o-box

Высокотехнологичный продолжатель **BattleCity.** Можно сравнивать с первоисточником с таким же успехом, как компьютер с деревянными счетами. Прекрасное оформление, трехмерная графика, неплохой звук, затягивающий геймплей – все это способно дать фору очень многим коробочным играм.

Куриная месть. Первая разборка 1.1

На острове, где в грандиозных масштабах плодятся голодные папуасы, из всего съедобного живет только одна курица, которой пришлось обвешаться оружием и отстреливать толпы бряцающих огромными вилками аборигенов.

СОФТ

ASP Text Converter 2.9.2

АSР умеет восстанавливать русские тексты, испорченные в процессе передачи по электронной почте, неправильно закодированные файлы, а также создавать собственные файлы, внедрять данные извне и перекодировать имеющиеся.

IEPrivacyKeep er 2.7.1

Одна из лучших программ для сокрытия следов вашей деятельности на компьютере. Удаляет списки посещенных сайтов, временные файлы, историю открытых документов. Умеет работать незаметно и проводить чистку каждый раз перед перезагрузкой. Работает с IE и Firefox.

NumLock Calculator 3.3.248

Продвинутый калькулятор. Десяток режимов работы, множество настроек, кроме того, умеет включаться по кнопке NumLock или ScrollLock. Будучи абсолютно бесплатным, способен с успехом заменить как встроенную поделку от Microsoft, так и платных конкурентов.

DVD

РС ИГРЫ ВИДЕО

- Конференция Разработчиков Игр 2005 - 2 часть
- Electronic Entertainment Expo 2005 - 2 часть

ДЕМОВЕРСИИ

- Counter-Strike 2D 1.01
- Fahrenheit
- F.E.A.R.
- MotoGP Ultimate Racing Technology 3
- Scooter War3z War World -
- Tactical Combat

КИБЕРСПОРТ

- Демки Quake III
- Демки Counter-Strike
- Демки Warcraft 3
- Seismovision 2.2.8
- Видео-обучение Warcraft 3

ПРАЙВЕРА

- ATI CATALYST v5.7 Drivers [WinXP2000]
- NVIDIA ForceWare v77.72 [Win 2KXP]

РЕДАКТОРЫ

- BF2 Fan Site Kit
- Brothers in Arms SDK Tutorial Pack
- The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay - Developer's Cut GDK v1.02

ЧИТЕРУ

- CheMax 5.3
- CheMax Rus 4.0 База кодов и
- прохождений журнала «Путеводитель»
- ArtMoney PRO 7.12
- ArtMoney SE 7.12
- GameWiz 32 + Trainer Kit 1.43 + 11
- WinHEX 11.5 SR-3

ТРЕЙНЕРЫ

- Area 51
- Aurora Watching: Gorky Zero
- Close Combat: First to Fight
- Earth 2160
- ER
- Fantastic Four
- GTA San Andreas Imperial Glory
- Pariah
- Psychonauts
- Rising Kingdoms
- Roller Coaster Tvcoon: Soaked

- Stronghold 2
- Xenus

ОНЛАЙН

- Клиент Ragnarok Online
- Auto Assault
- Guild Wars Huxley
- World of Warcraft

ДОПОЛНЕНИЯ

- Блицкриг Battlefield 1942
- Battlefield Vietnam
- Battlefield 2 Combat Mission:
- Afrika korps Counter-Strike:
- Source
- DOOM 3
- DOOM 3:
- Ressurection of Evil
- F1 Challenge '99-'02 Far Crv
- Grand Theft Auto:
- San Andreas Grand Theft Auto: Vice City
- Half-Life 2
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Microsoft Flight Simulator 2004
- Microsoft Train Simulator
- Operation Flashpoint: Resistance
- Orbiter
- Quake III Arena
- Racer Free Car Simulator
- Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy
- Sudden Strike: Битва за ресурсы
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Lord of the Rings: The Battle for
- Middle-earth Unreal Tournament
- 2004 • Warcraft III: Frozen
- Throne • Warhammer 40000:
- Dawn of War
- Wings over Vietnam
- Wolfenstein: Enemy Territory

ПАТЧИ

- Культ. Королевства Ереси 1.5 Rus retail
- Пограничье 1.1 retail
- Battlefield 2 v.1.02 retail
- Sailors of the Sky Gold v4.63
- Warhammer 40,000: Dawn of War Rus retail
- Xenus: Точка кипения 2.0 CD
- Xenus: Точка кипения 2.0 DVD

ВИДЕО

- Age of Empires III
- Bet on Soldier
- Charlie and the Chocolate Factory
- Cold War
- Conflict: Global Terror
- Enosta: Discovery Beyond • Fable: The Lost
- Chapters F.F.A.R.
- Ghost Recon: Advanced Warfighter
- GODS: Lands of Infinity
- GUN
- Harry Potter and the Goblet of Fire
- Heroes of the Pacific
- Legion Arena Madden NFL 06
- Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
- Myst V: End of Ages
- NBA Live 06
- Need for Speed: Most Wanted
- NHL 2006
- Night Watch (Ночной Дозор)
- Panzer Elite Action
- Perfect Ace 2 The Championships Peter Jackson's King
- Kong Pilot Down: Behind
- **Enemy Lines** Rainbow Six:
- Lockdown S.M.E.R.S.H
- (С.М.Е.Р.Ш.) Scooter War3z
- Serious Sam 2
- Sniper Elite STACKED
- Star Wars Battlefront II
- Star Wars Empire at War
- SUN
- The Settlers: Heritage of Kings -Legenden
- The Sims 2: Nightlife
- Titan Ouest
- Tomb Raider: Legend Trainz Railroad
- Simulator 2006
- Ufo: Aftershock Vietcong 2
- Warhammer 40,000: Dawn of War
- Winter Assault Black & White 2
- Blitzkrieg II (Блицкриг II)
- Prince of Persia 3: Kindred Blades
- Bone Brothers in Arms:
- Earned in Blood City of Heroes • Far Cry: Instincts

СОФТ

- ASP Text Converter 2.9.2
- Babvlon Pro
- Error Messages for Windows 2.9
- HyperSnap-DX 5.63.00 IEPrivacyKeeper
- 2.7.1
- mptrim 2.0 NumLock Calculator 3.3.248
- Punto Switcher
- SpeedFan 4.25
- Напоминалка 0.94.0

СТАНДАРТНЫЙ

- **HAGOP** AVPersonal 5.0
- McAfee AVERT Stinger 2.5.4
- Panda Antivirus Titanium 2005 Symantec Norton
- Antivirus 2005 Trojan Remover
- 6.3.2
- 7-zip 4.19b WIN RAR 3.50 beta
- WIN ZIP 9.0 UltraISO 7.6.0.1081
- Virtual CD 7.0.0.1
- DivX 5.1.1 DivX 6 Create Bundle
- K-Lite Mega Codec Pack 1.32
- Nimo Codec Pack 5.0 build 9 beta 1 Ahead Nero Burning
- Rom 6.6.0.12
- CloneCD 5.2.2.1 Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Partition Magic Apollo 37zp
- Global DiVX Player 1.9.9.2 Macromedia Flash
- Player 7.0.19.0 Media Player Classic для Windows 9xME
- 6.4.8.2 PowerDVD 6.0
- QuickTime 7.0.2.38 RealPlayer 10
- Winamp 2.91
- WinAmp 5.093 Windows Media
- Player 10 • FAR 1.70 beta 5
- Total Commander 6.53 • Fraps 2.6.0
- Mozilla Firefox 1.0.4 Netscape 8.0.1
- Opera 8.0 Download Master 4.2.4.879
- FlashGet 1.60a ReGet Deluxe 4.1.243 The Bat! 3.5.30
- Home Edition The Bat! 3.5.30 Professional Edition

- Thunderbird 1.0.2
- ICQ Lite 5.04 build
- 2321 ICQ Pro 2003b Build
- #3916 Miranda IM 0.4.0.1
- mIRC 6.16

ШАРОВАРЫ

- 3DRT PingPong
- After The End BackTo Earth II
- DDD Pool Golf Adventure
- Galaxy NoLimits
- Rollercoaster 1.55
- Ricochet Xtreme Scorch an Island 1.1
- Tank-o-box • Куриная месть. Первая разборка

1.1

- **ЭКСКЛЮЗИВ** • CGW: RE 02(2) 2002
- Путеводитель 06(22) 2005
- РС ИГРЫ 01(13) 2004
- Работы Читателей Xenus – итоги конкурса

видео • The Chubbchubbs обои

флаш

БОНУСЫ

• The Chubbchubbs -

- Календарь от РС ИГР Обои BloodRavne с
- сайта games-wallpapers.narod.ru
- Игровые обои
- Просто Обои • Обои от ИС ИГР TES Morrowind скоростное
- прохождение за 14 минут Comic-Con 2005
- DOOM интервью с съемочной группой • Hitman : Blood

Money • Трейзер фильма DOOM

- СКРИНСЕЙВЕРЫ
- Bet On Soldier Butterfly 3D
- Fantastic Four Movie Fireplace
- Matrix Online OceanDive • Tropical Fish 3D
- Water Garden ЮМОР СКРИНШОТЫ

CD 1

ДЕМОВЕРСИИ:

• F.E.A.R.

- The Chubbchubbs видео The Chubbchubbs – обой

CD 2

- **ДОПОЛНЕНИЯ**
- Блицкриг
- Battlefield 2
- Combat Mission: Afrika korps
- Counter-Strike: Source • DOOM 3: Ressurection of Evil
- F1 Challenge '99-'02
- Far Crv
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Grand Theft Auto: Vice City
- Orbiter
- Quake III Arena
- Racer Free Car Simulator • The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth

Warcraft III: Frozen Throne КИБЕРСПОРТ

- Демки Warcraft 3 Seismovision 2.2.8
- ДРАЙВЕРА ATI CATALYST v57 Drivers

NVIDIA ForceWare v77.72 [Win 2KXP]

- **ЧИТЕРУ**
- CheMax 5.3

[WinXP2000]

- CheMax Rus 4.0 • База кодов и прохождений журнала «Путеводитель»
- ArtMoney PRO 7.12 ArtMoney SE 7.12

• GameWiz 32 + Trainer Kit 1.43 + 1.1

- WinHEX 11.5 SR-3 ТРЕЙНЕРЫ
- Area 51 Close Combat: First to Fight
- Earth 2160
- Fantastic Four • GTA San Andreas Imperial Glory
- Pariah Psychonauts
- Rising Kingdoms • Roller Coaster Tycoon: Soaked!
- Stronghold 2 Xenus COOT
- ASP Text Converter 2.9.2 Bahylon Pro

• SpeedFan 4.25 • Напоминалка 0.94.0

- ПАТЧИ Battlefield 2 v.1.02 retail • Warhammer 40,000: Dawn of War
- Xenus: Точка кипения 2.0 retail CD

CD 3

РС ИГРЫ ВИЛЕО

• Конференция Разработчиков Игр 2005 - 2 часть

БОНУСЫ **ВИДЕО**

::: DAA ABTOTPAPOB :::

етние деньки на исходе. Пришла пора очередного учебного года и серых трудовых будней. Надеемся, что новый номер нашего журнала сможет как разнообразить первое, так и скрасить второе. Что ж, давай посмотрим, какие сюрпризы ты увидишь на страницах **«РС ИГР»** ровно через месяц.

Раздел **«Обрати внимание»** похвастается обширным превью на интересную изометрическую ролевую игру **«Санитары подземелий»**, разрабатываемую в стенах фирмы **«1С»**. Проект создается по одноименному произведению **Дмитрия Пучкова**, более известного, как с/у Гоблин. Если ты смотрел «Братву и кольцо» и «Две сорванные башни», то знаешь, о ком идет речь. Если же нет, быстрее беги к друзьям, им имя этого «переводчика» наверняка известно.

Помимо «Санитаров» ты узнаешь о необычном файтинге **Metal Combat** (файтинг на РС – в последние годы вообще явление необычное), первом дополнении для **Battlefield 2**, автомобильном симуляторе **ToCa Race Driver 3**, гангстерском шутере **25 to Life**, который совсем недавно подвергся нападкам американского сенатора **Чарльза Шумера** (Charles Schumer), предлагавшего запретить игру еще на стадии разработки, и других проектах. «Мертвый» сезон подходит к концу, и мы спе-

шим рассказать тебе о том, во что весь мир будет играть в ближайшее время.

От превьюшек - к ревьюшкам. Очень надеемся, что во время работы над следующим номером доблестные разработчики порадуют нас обилием новых игр, и раздел «Рецензии» не окажется настолько скудным, как в этот раз. «РС ИГРЫ» №10 дадут свою оценку таким проектам, как «Бригада Е5: Новый альянс», «Карибский Кризис: Ледниковый поход», Worms 4: Маућет, «Антикиллер», Prison Tycoon и многим другим.

Также в номер попадет интервью с создателями игры **Tomb Raider:** Legend. Хочешь узнать, что нового предпринимают разработчики, чтобы не повторить «успех» последних частей известной серии? Читай наш журнал. Там же ты найдешь отчет о поездке нашего спецкора на ежегодную выставку **Games Convention**, которая уютно чувствует себя в немецком городе Лейпциг.

Помимо всего вышеописанного, тебя ждет традиционный обзор последних локализаций, увлекательное путешествие в прошлое с рубрикой **«Ретро»**, новые конкурсы в купе с итогами старых, дневники разработчиков и, конечно же, очередной эксклюзив в теме номера. Но больше об этом – ни слова. Всему свое время.









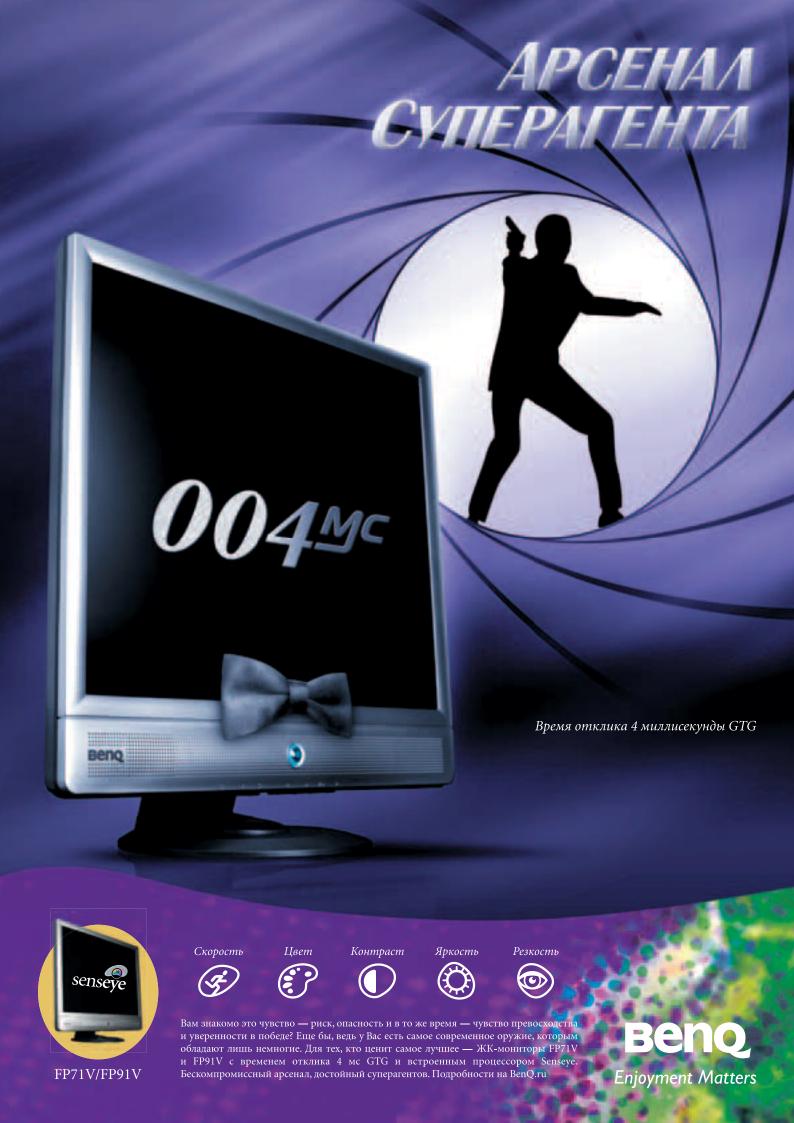


FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран Размер точки 0,24 мм Частота развертки 95 кГц Экранное разрешение 1600х1200 USB-интерфейс



Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095)777-0210; Архангельск: Северная Корона (8182) 653-525; Волгоград: Техком (8612) 699-850; Воронеж: Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; Иркутск: Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; Краснодар: Игрек (8612) 699-850; Лабытнанги: КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; Липецк: Регард-тур (0742) 485-285; Новосибирск: Квеста (38322) 332-407; Нижний Новгород: Бюро-К (8312) 422-367; Пермь: Гаском (8612) 699-850; Ростов-на-Дону: Зенит-Компьютер (8632) 950-300; Тюмень: ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.







№ 9(21) • **СЕНТЯБРЬ** • 20